

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

RODRIGO EDUARDO FOGGIATTO

**A APLICABILIDADE DO DIREITO DESPORTIVO E DO DIREITO DO TRABALHO  
AOS CONTRATOS DOS ATLETAS DE ESPORTES ELETRÔNICOS**

CURITIBA  
2017

RODRIGO EDUARDO FOGGIATTO

A APLICABILIDADE DO DIREITO DESPORTIVO E DO DIREITO DO TRABALHO  
AOS CONTRATOS DOS ATLETAS DE ESPORTES ELETRÔNICOS

Monografia apresentada como requisito parcial à  
obtenção do título de Bacharel em Direito, Setor de  
Ciências Jurídicas, Universidade Federal do Paraná.

Prof. Paulo Ricardo Opuszka

CURITIBA  
2017

## **RESUMO**

O presente trabalho trata dos contratos de trabalho dos atletas de esportes eletrônicos e sua relação com o direito desportivo. Através dele, pretende-se demonstrar a relevância social e econômica dos esportes eletrônicos atualmente, e que os atletas na maioria das vezes vivem uma relação de emprego, porém, possuem contratos cíveis, em virtude da obscuridade jurídica enfrentada pelo tema. Para isso, é feito um paralelo com o direito desportivo, culminando na possível aplicação da Lei Pelé para os atletas de esportes eletrônicos. Por se tratar de uma temática muito recente, são poucas as demandas judiciais e a bibliografia sobre o tema, portanto o método utilizado é a comparação com outros esportes, como o futebol. Os resultados obtidos demonstram que os atletas de esportes eletrônicos muitas vezes vivem uma relação de trabalho, e que, portanto, deveria ser aplicada a legislação desportiva, no caso, a Lei 9.615/98 (Lei Pelé), e também a Legislação Trabalhista, por meio da Consolidação das Leis Trabalhistas. Além disso, os próprios contratos cíveis que esses jogadores assinam acabam sendo bastante onerosos, conforme exemplos citados.

Palavras-chave: Direito Desportivo. Esportes eletrônicos. Lei Pelé. Contrato de trabalho.

## **ABSTRACT**

The present project deals with the work contracts of the athletes of electronic sports and its relation with the sport law. Through it, we intend to demonstrate the social and economic relevance of electronic sports today, and that athletes most often live an employment relationship, but have civil contracts, due to legal obscurity faced by the subject. For this, a parallel is made with sports law, culminating in the possible application of the Pelé Law for athletes of electronic sports. Because it is a very recent issue, there are few legal demands and bibliography on the subject, so the method used is the comparison with other sports, such as soccer. The results obtained demonstrate that athletes of electronic sports often live a working relationship, and therefore sports law should be applied, in this case Law 9.615 / 98 (Lei Pelé), as well as Labor Legislation, through Workers law consolidation. In addition, the civil contracts themselves signed by these players turn out to be quite costly, according to examples cited.

Keywords: Sports Law. Electronic sports. Pelé Law. Employment contract.

## **LISTA DE FIGURAS**

FIGURA 1 - CRESCIMENTO DE INVESTIMENTOS EM E-SPORTS EM 2015 E 2020.....	13
---	----

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	7
<b>2 ESPORTES ELETRÔNICOS</b>	9
2.1 DEFINIÇÃO	9
2.2 RELEVÂNCIA DOS ESPORTES ELETRÔNICOS	11
2.3 PROJETO DE LEI 7747/2017	14
<b>3 DIREITO DESPORTIVO BRASILEIRO</b>	16
3.1 EVOLUÇÃO HISTÓRICA	16
3.2 LEI 9.615/98 (LEI PELÉ)	21
3.3 RELAÇÃO DE EMPREGO NOS CONTRATOS DE TRABALHO DE ATLETAS	22
3.3.1 Trabalho por pessoa física	23
3.3.2 Pessoaalidade	23
3.3.3 Não eventualidade	24
3.3.4 Onerosidade	25
3.3.5 Subordinação	25
3.4 CONTRATO DE TRABALHO DO ATLETA PROFISSIONAL	26
3.4.1 Jornada de trabalho	31
3.4.2 Concentração	33
3.4.3 Intervalo intrajornada	36
3.4.4 Direito de imagem	37
3.4.5 Direito de Arena	39
3.4.6 Cláusula indenizatória ou penal	40
3.4.7 Atletas menores	41
<b>4 DIREITO E ESPORTES ELETRÔNICOS</b>	43
4.1 INSEGURANÇA JURIDICA	43
4.2 NECESSIDADE DE ADEQUAÇÃO	45

4.3 DISPUTA JURÍDICA .....	46
4.4 CONTRATO - LEAGUE OF LEGENDS.....	50
<b>5 CONCLUSÃO .....</b>	<b>53</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>55</b>
<b>ANEXO 1 – REMETIMENTO DOS AUTOS À JUSTIÇA DO TRABALHO.....</b>	<b>59</b>
<b>ANEXO 2 – ATA DA AUDIÊNCIA .....</b>	<b>60</b>
<b>ANEXO 3 – CONTRATO DE PARTICIPAÇÃO NO CAMPEONATO MUNDIAL DE LEAGUE OF LEGENDS .....</b>	<b>62</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O cenário dos Esportes Eletrônicos vem ano após ano ganhando visibilidade em todos os âmbitos. Países como a Coreia do Sul já colocam os e-sports abaixo apenas dos esportes olímpicos, o que faz com que a prática deste tipo de atividade se profissionalize, e, conseqüentemente traga discussões jurídicas vinculadas. Os jogos de computador deixaram de ser apenas uma prática de lazer e estão começando a se tornar uma atividade laborativa lucrativa. Essa evolução progressiva fará com que conflitos apareçam com cada vez mais frequência na esfera jurídica, por isso alguns direitos devem ser observados.

Esses atletas, embora possuam uma rotina profissional, em muitos casos são tratados de forma amadora e ainda não existe uma regulamentação a respeito do tema. Por isso, o presente trabalho pretende estudar as particularidades presente nos esportes eletrônicos, e a partir disso, demonstrar que a relação entre os cyber-atletas e as organizações que os representam devem se respaldar na legislação desportiva, no caso, a Lei 9.615/98 (Lei Pelé), e também na Legislação Trabalhista, por meio da Consolidação das Leis Trabalhistas.

Tendo isso em vista, o trabalho se inicia com uma abordagem a respeito dos esportes eletrônicos e os motivos pelos quais o mesmo deve ser visto como esporte, trazendo sua relevância social e econômica. Apesar desse primeiro capítulo não possuir um viés jurídico, ele é de suma importância para o presente trabalho na medida em que evidencia a relevância do tema.

A partir do momento que se conceitua o esporte eletrônico como esporte, e seus praticantes como atletas, se trata de direito desportivo, por isso o segundo capítulo tratará da legislação desportiva em nosso país, tratando do histórico até chegar nos dias atuais, abordando o contrato de trabalho em geral. Nesse capítulo, também serão também abordados os elementos que evidenciam relação de emprego e sua relação com os esportes eletrônicos, além de particularidades que só dizem respeito aos contratos de trabalho de atletas, como por exemplo, os direitos de imagem e arena e a concentração.

O último capítulo trata da insegurança jurídica existente no cenário dos esportes eletrônicos em nosso país, abordando a necessidade de adequação que existe para que não exista onerosidade nos contratos dos atletas.



Por fim, traz a única decisão jurídica envolvendo os esportes eletrônicos que o país possui. Mesmo não tendo havido uma sentença, ela é de suma importância, já que começou com juízes cíveis e, foi remetido a Justiça do Trabalho, evidenciando que há relação de emprego nesse âmbito.

## 2 ESPORTES ELETRÔNICOS

### 2.1 DEFINIÇÃO

Ao se falar em esporte, as pessoas em geral pensam em futebol, vôlei, basquete, tênis, entre outros, que em geral possuem o esforço físico como característica, porém, com a evolução da tecnologia e o maior acesso a elas por parte da população, a popularidade de um tipo diferente de esporte vem crescendo, os esportes eletrônicos. A questão é que, tipicamente, os esportes eletrônicos não são considerados esportes, até por isso, um dos objetivos deste capítulo é mostrar de que forma quem participa de uma equipe profissional desse tipo de esporte pode ser enquadrada na Lei Pelé ou CLT.

Como bem afirma T.L. Taylor:

O atleta ainda é visto principalmente através de manifestações de atividade física e habilidade. A expressão "esporte" é reservada para as atividades coordenadas e formalizadas em torno dessas habilidades. Os debates de longa data sobre o que constitui um esporte "real" se cruzam entre as noções sobre masculinidade (e feminilidade), classe e cultura. O campo está cheio de exemplos de negociação, compromissos e transições. Somente o mais ingênuo e a-histórico, sugere que a legitimidade cobiçada do esporte é concedida objetivamente, fora de quaisquer valores culturais profundos sobre o que constitui uma ação social e humana significativa.<sup>1</sup>

O atleta ainda é visto apenas como aquele praticante de atividade física, o próprio dicionário Aurélio diz que “esporte é qualquer exercício corporal ao ar livre (para recreio, ou demonstrar agilidade, destreza ou força)”, porém, no esporte eletrônico há um jogo, uma competição, performances de alto rendimento, regras, esforço físico e mental, todas características com as quais podemos afirmar que seus jogadores são atletas, porém essa distinção não é tão fácil, conforme afirma Taylor, dentro da própria comunidade de jogos de computador não há um consenso sobre quais jogos podem ou não ser considerados como esporte.

---

<sup>1</sup> Tradução livre de: “Such an argument is a tremendous leap for many outside of e-sports culture. Athleticism is still primarily seen as overt demonstrations of physical activity and skill. The revered moniker of “sport” gets reserved for the coordinated and formalized activities around these skills. Long-standing debates about what constitutes a “real” sport intersect deeply held notions about masculinity (and femininity), class and culture. The field is littered with examples of negotiation, compromises, and transitions. Only the most naive, and ahistorical, would suggest the coveted legitimacy of sport is bestowed objectively, outside of any deep cultural values about what constitutes meaningful human and social action”. TAYLOR, T. L. **Raising the Stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming**. Cambridge, MA: MIT Press, 2012. p. 36.

O debate sobre o status do jogo de computador como esporte, no entanto, não se limita às margens ou a quem não joga jogos de computador e questiona seu valor. Na verdade, se você olhar dentro da comunidade ávida de jogadores de jogos de computador e aficionados a esportes eletrônicos, você irá encontrar conversas regulares, não só sobre se os jogos de computador podem ser pensados dessa maneira, mas mesmo se determinados títulos e gêneros justificam tal inclusão.<sup>2</sup>

Colocando de forma simples, “esporte eletrônico” é o termo usado para designar a atividade de jogar jogos eletrônicos, principalmente os que são competitivos em que jogadores competem uns contra os outros diante de uma plateia e motivam o desenvolvimento de jogadores profissionais.<sup>3</sup>

O cenário competitivo dos jogos eletrônicos se iniciou na década de 70, com a popularização dos vídeo games com partidas entre amigos. A primeira disputa de jogos eletrônicos ocorreu na Universidade de Stanford, em 1972, nomeada de “intergalactic Spacewar Olympics”, em que o prêmio era um ano de assinatura da Revista Rolling Stone.<sup>4</sup>

Posteriormente começaram a aparecer mais torneios, e com prêmios de caráter monetário, “The Space Invaders Tournament”, em 1980 atraiu mais de 10 mil participantes<sup>5</sup>. Durante a década de 80 e início dos anos 90, esses torneios se tornaram cada vez mais populares, com prêmios ainda pequenos e com um caráter muito mais de diversão. Porém, com a chegada da internet isso começou a mudar.

É, finalmente, com a chegada do jogo online que se começa a poder competir com qualquer pessoa de qualquer lugar do mundo. As extensões nos tipos de jogos, como jogos de tiro, de equipes ou de esportes onde são jogadas competições virtuais, com enormes quantidades das pessoas que procuram competir e organizar torneios que permitem uma maior e mais rápida evolução<sup>6</sup>

<sup>2</sup> Tradução livre de: “The debate about the status of computer gaming as a sport, however, is not confined to the margins or to those who do not play computer games and question their value. Indeed, if you look within the avid community of computer game players and e-sports aficionados, if you find regular conversations not only about if computer games can be thought of this way, but indeed whether or not particular titles and genres warrant such inclusion”. TAYLOR, T. L. **Raising the Stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming**. Cambridge, MA: MIT Press, 2012. p. 36.

<sup>3</sup> ESPORTE ELETRÔNICO In: Wikipedia. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Esporte\\_eletr%C3%B4nico](https://pt.wikipedia.org/wiki/Esporte_eletr%C3%B4nico)>. Acesso em 25 de agosto de 2017.

<sup>4</sup> GARCIA, Eduardo Gonzalez; LÓPEZ, Juan Carlos Tavelera. **E-sports como modalidade de deporte**. Disponível em: <<http://www.fes-sociologia.com/files/congress/12/papers/3984.pdf>>. Acesso em: 28 de agosto de 2017.

<sup>5</sup> LI, Roland. **Good luck and have fun: the rise of eSports**. New York: Skyhorse Publishing, 2016.

<sup>6</sup> Tradução livre de: Es, finalmente, con la llegada del juego online donde se comienza a poder competir con cualquier persona desde cualquier parte del mundo. Las ampliaciones en los tipos de juegos, como son los shooters, juegos de disparos, por equipos normalmente, o los de deportes como FIFA donde se juegan competiciones virtuales, con enormes cantidades de personas que buscan competir y

Com a evolução da tecnologia, os equipamentos foram se tornando melhores e os jogos com cada vez mais detalhes, o que propiciou uma maior competitividade. Hoje, o número de praticantes é expressivo e existem competições em nível profissional de dezenas de jogos, tornando as premiações milionárias, conforme será observado no próximo trecho do presente trabalho.

## 2.2 RELEVÂNCIA DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Assim como esportes tradicionais, os esportes eletrônicos tem uma grande variedade de estilos, existem jogos para uma competição “um contra um”, o que se assemelharia ao tênis e jogos em que se joga em equipes em que cada jogador desempenha um papel específico no time, como o basquete. Atualmente, os jogos em que há maior investimento em termos de equipes, audiência e premiação, e nos quais os jogadores são colocados em uma situação que configura relação de emprego são “League of Legends”, “Dota 2” e “Counter Strike”.

De acordo com Hollist:

Essa variedade de jogos, combinada com os comentários associados, merchandising e venda de ingressos - compreendem o setor de e-sports. O público vê os jogos ao vivo, assiste às entrevistas pré e pós-jogo com os jogadores, lê guias feitos por jogadores que discutem as principais decisões estratégicas (como quais habilidades nivelar primeiro, quais itens comprar, etc.) e, cada vez mais, assiste a jogos casuais não oficiais envolvendo seus jogadores favoritos. De muitas maneiras, a indústria do e-sport é semelhante à dos esportes tradicionais a partir dos quais se deriva do nome: é uma indústria do entretenimento construída em torno de competição, fidelidade de fãs e espectadores.<sup>7</sup>

---

organizar torneos, permite una mayor y más rápida evolución. GARCIA, Eduardo Gonzalez; LÓPEZ, Juan Carlos Tavelera. E-sports como modalidade de deporte. Disponível em: <<http://www.fes-sociologia.com/files/congress/12/papers/3984.pdf>>. Acesso em: 28 de agosto de 2017.

<sup>7</sup> Tradução livre de: these matchups-combined with the associated commentary, merchandising and ticket sales - comprise the e-sport industry. Audiences watch the games live, watch pre and post game interview with players, view hot-to-guides made by players discussing key strategic decisions (such as which abilities to level-up first, which items to buy, etc.), and, increasingly, watch unofficial casual matches involving their favorite players. In many ways, the e-sport industry is similar to the traditional sports from which it derive its name: it is an entertainment industry built around competition, fan loyalty, and spectatorship. HOLLIST, Katherine E. **Time to be grown-ups about video gaming: the rising eSports Industry and the need for regulation**. Disponível em: <<http://arizonalawreview.org/pdf/57-3/57arizrev823.pdf>>. Acesso em: 28 de agosto de 2017

Como bem-dito pela autora, os esportes eletrônicos envolvem competição e espectadores, o que, naturalmente, traz interesse econômico. Em termos de audiência, um estudo recente da Newzoo, consultora do mercado de games, há atualmente 148 milhões de espectadores de esportes eletrônicos no mundo, sendo que desses, 11,5 milhões estão no Brasil, deixando o país atrás apenas de Estados Unidos e China<sup>8</sup>, o que, para este trabalho pode importar em direito de imagem, conforme será abordado em capítulo futuro. De acordo com a mesma consultoria, 15% das pessoas entre 21 e 35 anos assistem a competições pelo menos uma vez por mês, o que faz dos esportes eletrônicos tão populares quanto beisebol e hockey nos Estados Unidos, fato inimaginável há poucos anos.

O Grupo Globo, um dos principais de nosso país, é um dos que investiu no ramo, assinando contrato com a Riot Games, desenvolvedora do “League of legends” e transmitindo jogos do Campeonato Brasileiro do jogo nos canais Sportv no presente ano.<sup>9</sup>

Outro fator de suma importância para o reconhecimento é visto através das premiações e investimentos, por exemplo, o “The International 2017”, principal torneio do jogo “Dota 2” ofereceu uma premiação total de pouco mais de US\$ 23 milhões de dólares em premiação, o campeão leva US\$ 10 milhões, cerca de 31,2 milhões de reais. À título de comparação, o campeão da Taça Libertadores da América, principal competição de futebol na América do Sul ganha 27 milhões de reais<sup>10</sup>, demonstrando a importância que o mercado de esportes eletrônicos tem hoje.

Conforme a Figura 1, o mercado de e-sports tem uma previsão de crescimento progressivo a cada ano, com previsão de arrecadar 493 milhões de dólares no fim de 2017, podendo chegar a 1,4 bilhões de dólares em 2020.

---

<sup>8</sup> Newzoo. **Global Games Market Will Grow 9.4% to \$91.5Bn in 2015**. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-will-grow-9-4-to-91-5bn-in-2015>>. Acesso em: 29 de agosto de 2017.

<sup>9</sup> SETO, Guilherme. Emissoras brigam por direitos de transmissão de esportes eletrônicos. **UOL**. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/esporte/2017/01/1852497-emissoras-brigam-por-direitos-de-transmissao-de-esportes-eletronicos.shtml>>. Acesso em: 28 de agosto de 2017.

<sup>10</sup> TEIXEIRA, Chandy. Spotv. Mega-sena: prêmio de US\$ 10 mi do Mundial de Dota bate até Libertadores. **Sportv**. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/08/mega-sena-premio-de-us-10-mi-do-mundial-de-dota-bate-ate-libertadores.html>>. Acesso em: 28 de agosto de 2017.

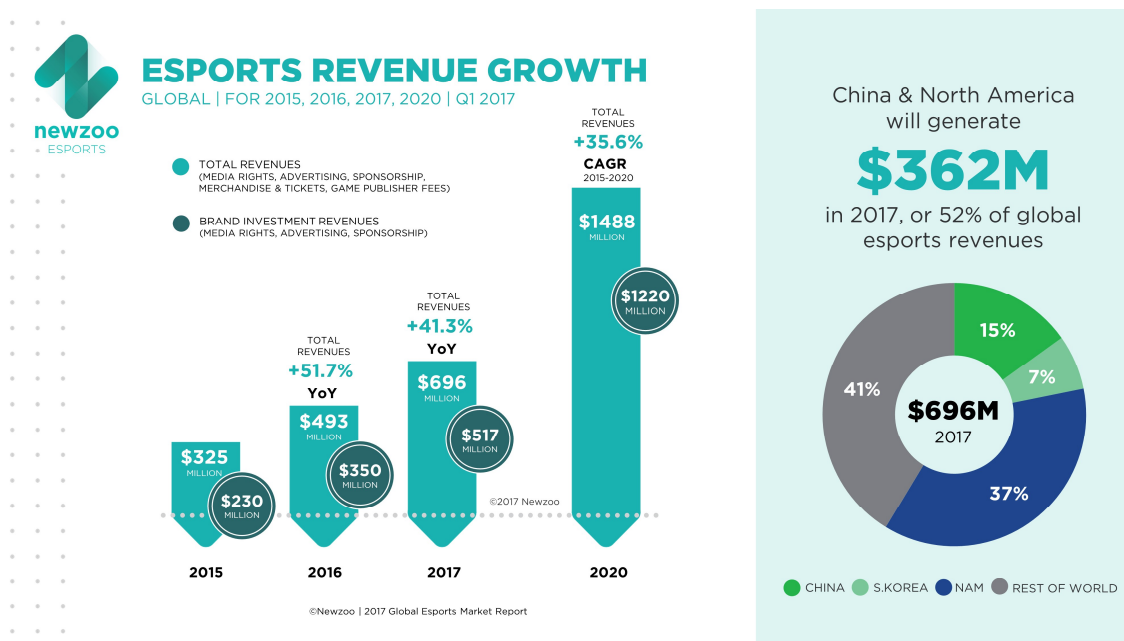


Figura 1 – crescimento de investimentos em e-sports em 2015 e 2020. (Fonte: Newzoo).

A explosão de popularidade dos eventos, atraindo grandes multidões para assistir os torneios, assim como sua caracterização efetivamente como esporte fica mais clara com a inclusão da modalidade nos jogos asiáticos de 2022<sup>11</sup>, e com a possibilidade de que nos Jogos Olímpicos de 2024 em Paris, os games competitivos sejam inclusos em seu programa.<sup>12</sup>

Uma das mais importantes influências nas normas envolvendo esportes eletrônicos é a do visto nos Estados Unidos. Desde o ano de 2013 o Governo americano tem dado visto de trabalho para atletas profissionais participarem de campeonatos ou treinarem no país. Naquele ano, o governo norte-americano concedeu o visto para que jogadores de “League of Legends” jogassem o campeonato mundial do jogo<sup>13</sup>, reconhecendo desta maneira a prática de um jogo de computador como modalidade esportiva oficial e, conseqüentemente, os jogadores como atletas.

<sup>11</sup> THE GUARDIAN. The Olympic Council of Asia announced Monday that it will include esports in the 2018 Asian Games and make it a medal sport in 2022. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>>. Acesso em: 28 de agosto de 2017.

<sup>12</sup> USA TODAY. Paris open to esports on 202 Olympic Program. Disponível em: <[https://www.usatoday.com/story/sports/olympics/2017/08/08/ap-interview-paris-open-to-esports-on-2024-olympic-program/104405930/?siteID=je6NUbpObpQ-bsj\\_ks0OziXMjBN2nNezxQ](https://www.usatoday.com/story/sports/olympics/2017/08/08/ap-interview-paris-open-to-esports-on-2024-olympic-program/104405930/?siteID=je6NUbpObpQ-bsj_ks0OziXMjBN2nNezxQ)>. Acesso em: 29 de agosto de 2017.

<sup>13</sup> TASSI, Paul. The U.S. now recognizes eSports Players as professional Athletes. **Forbes**. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes/#7931cff03ac9>>. Acesso em: 01 de setembro de 2017.

No Brasil, o primeiro estrangeiro a conseguir visto de trabalho para poder viver e continuar trabalhando como cyber-atleta foi o francês Hugo “Dioud” Padioleau em agosto de 2015<sup>14</sup>.

Com todos esses argumentos, fica até difícil não classificar os esportes eletrônicos de fato como esportes, como dizem os autores Prashob Menon e Matthew Ball, o debate nem deveria se fazer necessário.

O debate sobre a validade dos eSports como esportes não é pertinente. Goste ou não, os eSports tem milhões de telespectadores apaixonados que não podem mais ser ignorados. Dada a sua economia única, uma rede que procura construir um império esportivo não precisa procurar mais nada.<sup>15</sup>

Os autores acima comparam o fenômeno dos esportes eletrônicos com os esportes radicais no início da década de 90

Este tipo de ceticismo não é novo nos esportes. Uma distinção semelhante foi feita por executivos da indústria, esportistas e fãs de esportes quando os "esportes radicais" começaram a receber cobertura de imprensa no início da década de 1990. Na verdade, muitos dos mesmos argumentos foram reutilizados, como a afirmação de que os esportes "reais" exigem inúmeras horas de intenso treinamento mental e físico. Hoje, no entanto, poucos ainda questionam a legitimidade dos esportes radicais ou seus atletas.<sup>16</sup>

## 2.3 PROJETO DE LEI 7747/2017

O Projeto de Lei 7747/2017 se encontra em processo de aprovação e tem o objetivo de reconhecer oficialmente o esporte eletrônico no Brasil. De autoria da

<sup>14</sup> UOL. **Pro-player da Pain obtém visto como jogador profissional de eSport**. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/08/17/pro-player-da-pain-obtem-visto-como-jogador-profissional-de-esport.htm>>. Acesso em: 28 de agosto de 2017.

<sup>15</sup> Tradução livre de: “The debate about the validity of eSports as sports misses the point. Like it or not, eSports have millions of passionate viewers and their momentum can no longer be ignored. Given its unique economics, a network looking to build a sports empire need look no further.” MENON Prashob; BALL, Matthew. **Why the next sports empire will be built on eSports**. Disponível em: <<https://redef.com/original/good-game-why-esports-is-the-next-major-league-sport>>. 01 de setembro de 2017.

<sup>16</sup> Tradução livre de: “This type of ostracizing skepticism isn’t new to sports. A similar distinction was made by industry executives, sportscasters and sports fans when “extreme sports” started receiving press coverage in the early 1990s. In fact, many of the same arguments have been repurposed, such as the claim that “real” sports require innumerable hours of intense mental and physical training. Today, however, few still question the legitimacy of extreme events or their athletes.” MENON Prashob; BALL, Matthew. **Why the next sports empire will be built on eSports**. Disponível em: <<https://redef.com/original/good-game-why-esports-is-the-next-major-league-sport>>. 01 de setembro de 2017.

Deputada Federal Mariana Carvalho, se aprovada, a lei concederia aos jogadores de esportes eletrônicos os mesmos direitos oferecidos aos demais atletas.

A ideia do Projeto de Lei, é incluir um parágrafo no artigo 3º da Lei 9.615/1998, a Lei Pelé:

Art. 2º O artigo 3º da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui as normas gerais sobre desporto, passa a vigorar acrescido da seguinte redação:

Art.3º.....

§ 3º – Aplicam-se, também, a este artigo, o desporto virtual, assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero.”<sup>17</sup>

Este dispositivo representaria um grande avanço, pois todos os dispositivos da Lei Pelé referentes à prática esportiva incluiriam os esportes eletrônicos, com uma legislação específica para determinar diretrizes contratuais e dar maior segurança tanto a investidores quanto a atletas do ramo dos esportes virtuais.

Com tanto dinheiro e pessoas envolvidas, é natural que comecem a haver investimentos no setor, e conseqüentemente, questões jurídicas, por isso a importância de reconhecer o profissional do esporte eletrônico como atleta, e no Brasil a melhor maneira para proteger o esportista é através da Lei 9.615/98, mais conhecida como Lei Pelé, por isso, partindo do pressuposto de que quem pratica o esporte eletrônico é de fato um atleta abrangido pelo direito desportivo, o próximo capítulo trará um panorama geral do direito desportivo em nosso país, abordando o seu histórico e o contato de trabalho do atleta.

---

<sup>17</sup> BRASIL. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 7747/2017. Disponível em: <[http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=1564501&filename=Tramitacao-PL+7747/2017](http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1564501&filename=Tramitacao-PL+7747/2017)>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.



### 3 DIREITO DESPORTIVO BRASILEIRO

No capítulo anterior houve a abordagem dos esportes eletrônicos, sua relevância e consequente caracterização do praticante dele em forma profissional como atleta. Partindo disso, ele seria protegido pelo direito desportivo, por este motivo, esse capítulo trará uma abordagem do direito desportivo em nosso país, partindo de uma breve noção histórica e concluindo com as características específicas que esses contratos de trabalho possuem.

#### 3.1 EVOLUÇÃO HISTÓRICA

A regulamentação esportiva em nosso país teve origem através do Decreto-Lei nº 526, de 1º de julho de 1938 que instituiu o Conselho Nacional de Cultura e que no seu art. 2º, § único, alínea h, incluiu a Educação Física como atividade de desenvolvimento cultural:

**Art. 2º** O Conselho Nacional de Cultura será o órgão de coordenação de todas as atividades concernentes ao desenvolvimento cultural, realizadas pelo Ministério da Educação e Saúde ou sob o seu controle ou influência.

*Parágrafo único.* O desenvolvimento cultural abrange as seguintes atividades:

(...)

h) a educação física (ginástica e esportes)

(...)<sup>18</sup>

Um ano depois, foi promulgado o Decreto-Lei nº 1.056, de 19 de janeiro de 1939, que instituiu a Comissão Nacional de Desportos, encarregada de desenvolver o projeto para a futura lei base para o esporte em nosso país.

**Art. 2º:** Compete à Comissão de que trata o artigo anterior realizar minucioso estudo do problema dos desportos no país, e apresentar ao Governo Federal, no prazo de sessenta dias, o plano geral de sua regulamentação.<sup>19</sup>

<sup>18</sup> BRASIL. Decreto-Lei nº 526, de 1º de julho 1938. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1930-1939/decreto-lei-526-1-julho-1938-358396-publicacaooriginal-1-pe.html>>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

<sup>19</sup> BRASIL. Decreto-Lei nº 1.056, de 19 de janeiro de 1939 – publicação original. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1930-1939/decreto-lei-1056-19-janeiro-1939-349204-publicacaooriginal-1-pe.html>>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

Porém, o primeiro ato legal a legislar especificamente sobre os esportes foi o Decreto-Lei nº 10.409, de 14 de agosto de 1939, do Estado de São Paulo, que baixou normas para orientar a prática esportiva, promovê-la e fiscalizá-la.

**Art. 1º** - Fica criada a Diretoria de Esportes do Estado de São Paulo, diretamente subordinada à Interventoria Federal.

**Art. 2º** - A Diretoria de Esportes competirá:

- a) - orientar a prática esportiva em todas as agremiações de esporte;
- b) - promover a propaganda e a mais ampla vulgarização dos esportes;
- c) - fiscalizar a prática esportiva, especialmente as competições, torneios, ou reuniões em que se cobrem ingressos ou quaisquer outras taxas a participantes ou assistentes;
- d) - promover o estudo técnico dos diferentes esportes, divulgando as suas conclusões por todos os meios eficazes, tais como a publicação de livros, confecção de filmes, etc.
- e) - organizar e patrocinar provas, competições e exibições esportivas;
- f) - estabelecer as condições técnicas para a construção de estádios e campos de esportes;
- g) - estudar as possibilidades da produção nacional de material esportivo, alvitando medidas que favoreçam o seu desenvolvimento e difusão;
- h) - promover o registro de todas as entidades e organizações esportivas do Estado;
- i) - escudar e acompanhar o desenvolvimento esportivo do Estado, sugerindo medidas que beneficiem os esportes ou favoreçam a implantação de outros julgados úteis;
- j) - estudar e promover a previdência contra acidentes esportivos.

**Parágrafo único** - Passarão a ser de competência exclusiva da Diretoria de Esportes os serviços já existentes no Estado, que se relacionem diretamente com os estipulados nas alíneas do presente artigo.<sup>20</sup>

Como se faz notar no texto original, visualizado acima, o decreto tratava de questões como cobrança de ingressos, organização de competições, construções de estádios, produção de material esportivo, registro de entidades e previdência contra acidentes esportivos.

Até o ano de 1941 não existia nenhuma legislação que regulamentasse o desporto, absolutamente nada, apenas um apanhado de pessoas que praticavam o esporte, mas não havia lei nenhuma que regulamentasse sequer a atividade esportiva, quanto mais a atividade administrativa ou a atividade jurídica da modalidade esportiva.<sup>21</sup>

A primeira lei a regulamentar o esporte a nível nacional foi o Decreto-lei nº 3.199, de 14 de abril de 1941, que criou o Conselho Nacional de Desportes. Até esse

<sup>20</sup> SÃO PAULO (diário oficial). Decreto-Lei nº 10.409, de 04 de agosto de 1939. Disponível em: <<http://dobuscadireta.imprensaoficial.com.br/default.aspx?DataPublicacao=19390805&Caderno=DO&NumeroPagina=2>>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

<sup>21</sup> AIDAR, Carlos Miguel Castex et. al. **Direito Desportivo**, 1ª edição, Campinas – São Paulo: Editora Jurídica Mizuno, 2000. p. 18.

momento não existia legislação que regulamentasse essa área, e esse decreto regulamentou a estrutura esportiva do país, através de Confederações, Federações, Ligas, entre outros, como pode ser visualizado no artigo 18 e seguintes <sup>22</sup>. Ainda, o art. 53 do Decreto, reconheceu pela primeira vez a existência da prática esportiva de maneira profissional.

Art. 53. É dever das entidades desportivas, que abranjam desportos de prática profissional, organizar a superintendência técnica das atividades amadoras correspondentes e realizar torneios e campeonatos exclusivamente de amadores.<sup>23</sup>

Esse reconhecimento acontece de forma implícita, como pode se notar na redação do artigo. Outro fato merecedor de destaque a respeito dessa Lei é que ela possui um caráter intervencionista bastante forte, como pode ser visualizado através da leitura do preâmbulo

Esta lei tem por fim organizar a instituição desportiva do Brasil, regulando-a pelas necessidades e condições peculiares do país, sem desprezar o bom entendimento com as congêneres estrangeiras e unificando em toda República a orientação do movimento desportivo que interessa profundamente à mocidade brasileira, na sua formação física e espiritual. <sup>24</sup>

De acordo com Lyra Filho, o caráter nacionalista do projeto denuncia-se no transcrito no preâmbulo e no texto, como por exemplo, no primeiro artigo, ao afirmar que “o Governo da República toma o patrocínio da instituição desportiva do país e institui um Conselho Nacional de Desportos (C.N.D.), incumbido de orientá-la de acordo com os princípios definidos pelo Estado para a formação física e espiritual dos brasileiros”.<sup>25</sup>

Antes do fim do Estado Novo, ou “Era Vargas”, surgiram ainda outros Decretos que tratavam da questão esportiva, como o 3.617, de 15 de setembro de 1941, que

<sup>22</sup> Art. 18. As federações, filiadas às confederações, são os órgãos de direção dos desportos em cada uma das unidades territoriais do país (Distrito Federal, Estados, Territórios).

Art. 19. Poderão as federações ser especializadas ou ecléticas, segundo tratem de um só, ou de dois ou mais desportos.

Art. 20. As confederações darão filiação, no Distrito Federal e em cada Estado ou Território, a uma única federação para cada desporto.

<sup>23</sup> BRASIL. Decreto-Lei nº 3.199, de 14 de abril de 1941 – publicação original. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-3199-14-abril-1941-413238-publicacaooriginal-1-pe.html>>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

<sup>24</sup> *Idem*.

<sup>25</sup> LYRA FILHO, João. **Introdução ao direito desportivo**. Rio de Janeiro: Pongetti, 1952. p. 120.

criou a Confederação Brasileira de Desportos Universitários, o Decreto 5.342, de 25 de março de 1943 que estabeleceu competências do Conselho Nacional do Desporto e o Decreto nº 8.458, de 26 de dezembro de 1945 que regulamentava o registro de estatutos de associações esportivas.

No período de 1945 a 1975 o esporte em nosso país foi normatizado principalmente pelo Decreto nº 3.199/1941. De acordo com Turbino<sup>26</sup>, nesse período outros instrumentos legais surgiram e contribuíram para a organização e o desenvolvimento do esporte brasileiro, principalmente no que diz respeito ao amparo ao atleta profissional.

A Lei nº 6.251, de 6 de outubro de 1975 também foi de grande importância ao instituir a Justiça Desportiva e condensar no Conselho Nacional de Desportos funções legislativas, executivas e judicantes, ou seja, reuniu em um só órgão as funções de uma República e manteve a ação tuteladora do Estado no processo esportivo.

Na realidade essa Lei nº 6.251 foi uma cópia do Decreto 3.199, uma roupagem diferente é bem verdade, mas ainda prevalecia a mão forte do Estado a ditar regras e normas sob a forma de organização do esporte.<sup>27</sup>

Outras Leis de destaque surgiram antes da Constituição de 1988, como por exemplo a Lei 6.354/76, mais conhecida como “Lei do Passe”, que dispunha especificamente sobre relações de trabalho do atleta profissional de futebol.

Com a Constituição de 1988, pela primeira vez um artigo que dispõe exclusivamente do esporte apareceu:

Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um, observados:  
I - a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;  
II - a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;  
III - o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não-profissional;  
IV - a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.  
§ 1º O Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, regulada em lei.

---

<sup>26</sup> TURBINO, Manoel José Gomes. **500 anos de legislação esportiva brasileira: do Brasil Colônia ao início do Século XXI**. 1ª edição, Rio de Janeiro: Shape, 2002. p. 85.

<sup>27</sup> AIDAR, Carlos Miguel Castex et. al. **Direito Desportivo**, 1ª edição, Campinas – São Paulo: Editora Jurídica Mizuno, 2000. p. 19.

§ 2º A justiça desportiva terá o prazo máximo de sessenta dias, contados da instauração do processo, para proferir decisão final.

§ 3º O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social.<sup>28</sup>

Esse artigo traz autonomia às entidades esportivas quanto à sua organização e funcionamento, e essa mudança foi tão radical que não havia como recepcionar a Lei nº 6.251/75.

A Lei nº 8.672, de 06 de julho de 1993, denominada de “Lei Zico” institui normas gerais sobre os esportes e é um marco, pois deu início a uma era em que o autoritarismo deu lugar à democracia, diferente da legislação anterior que se preocupava basicamente com a imposições. Essa Lei foi a primeira a dar cumprimento ao supracitado art. 217 da Constituição Federal.

Com a Lei Zico, Lei nº 8.672 de 1993, dava-se cumprimento ao que dispunha o art. 217, em seus incisos, da Constituição Federal. O primeiro inciso do art. 217, da Constituição Federal fala em autonomia das entidades, dirigentes e associações quanto à sua organização; a expressão “sua” é no sentido de ser dela, própria, interna, “sua”; autonomia quanto a sua organização e funcionamento.<sup>29</sup>

Esta autonomia a que se refere o texto da Constituição, reafirmado por Carlos Aidar no trecho acima, pode ser encontrada de forma explícita no art. 18 da Lei Zico, como pode ser visualizado abaixo.

Art. 18. Atletas, entidades de prática desportiva e entidades de administração do desporto são livres para organizar a atividade profissional de sua modalidade, respeitados os termos desta lei.<sup>30</sup>

De acordo com Carlos Miguel Aidar<sup>31</sup>, a Lei Zico trouxe quatro importantes novidades, que foram: reconhecimento do esporte como negócio<sup>32</sup>, estabeleceu a

<sup>28</sup> BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>. Acesso em 06 de setembro de 2017.

<sup>29</sup> AIDAR, Carlos Miguel Castex et. al. **Direito Desportivo**, 1ª edição, Campinas – São Paulo: Editora Jurídica Mizuno, 2000. p. 25.

<sup>30</sup> BRASIL. Lei nº 8.672, de 06 de julho de 1993. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8672.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8672.htm)>. Acesso em: 08 de setembro de 2017.

<sup>31</sup> AIDAR, Carlos Miguel Castex et. al. **Direito Desportivo**, 1ª edição, Campinas – São Paulo: Editora Jurídica Mizuno, 2000. p. 25.

<sup>32</sup> Art. 11. É facultado às entidades de prática e às entidades federais de administração de modalidade profissional, manter a gestão de suas atividades sob a responsabilidade de sociedade com fins lucrativos, desde que adotada uma das seguintes formas (...)

faculdade de criação de ligas regionais e nacionais<sup>33</sup>, previu o direito de arena<sup>34</sup> e regulamentou a Justiça Desportiva<sup>35</sup>, com seus procedimentos processuais e garantias.

### 3.2 LEI 9.615/98 (LEI PELÉ)

A chamada Lei Pelé foi promulgada em 24 de março de 1988, revogou na íntegra a Lei Zico e continua em vigor até os dias de hoje. Essa Lei traz deliberações referentes ao desporto em geral, abrangendo de forma ampla tudo que se entende por atividade esportiva. Após sua promulgação, ela sofreu várias alterações, dando cada vez mais abrangência a todos os esportes.

Uma das principais trazida pela Lei Pelé foi a transformação dos clubes em empresas, indo de encontro ao que se encontra na Constituição Federal, já citado anteriormente neste trabalho. Porém, sem dúvidas a maior das alterações desta Lei, foi a extinção da figura do “passe”, a partir da entrada em vigor da Lei Pelé, o atleta profissional, ao terminar seu contrato, pode assumir outro com outra entidade de prática esportiva.

A segunda modificação muito importante é a figura da extinção do denominado “passe”. Na realidade o passe é uma figura odiosa do direito brasileiro, o passe é o vínculo que prende o trabalhador profissional a um determinado empregador depois de extinto o contrato de trabalho. Celebra-se um contrato de trabalho, prazo determinado, terminou o contrato de trabalho o trabalhador não pode ir para onde quiser, ele continua preso naquele clube sem trabalhar e sem receber, esse é o passe, o chamado instituto do atestado liberatório; é a carta de alforria que o trabalhador do esporte profissional não tem.<sup>36</sup>

Para efeitos deste trabalho, sem dúvidas a mudança que foi mais importante, foi a Lei nº 12.395/2011, última alteração feita. A letra nova trouxe alterações importantes no que diz respeito ao contrato de atletas, com opor exemplo, novas regras sobre direito de imagem e direito de arena, concentrações vieram a sofrer

<sup>33</sup> Art. 12. As entidades de prática desportiva poderão organizar ligas regionais ou nacionais e competições, seriadas ou não, observadas as disposições estatutárias das entidades de administração do desporto a que pertençam.

<sup>34</sup> Art. 24. Às entidades de prática desportiva pertence o direito de autorizar a fixação, transmissão ou retransmissão de imagem de espetáculo desportivo de que participem.

<sup>35</sup> Art. 33. A Justiça Desportiva a que se referem os §§ 1º e 2º do art. 217 da Constituição Federal, e o art. 33 da Lei nº 8.028, de 12 de abril de 1990, regula-se pelas disposições deste capítulo.

<sup>36</sup> AIDAR, Carlos Miguel Castex et. al. **Direito Desportivo**, 1ª edição, Campinas – São Paulo: Editora Jurídica Mizuno, 2000. p. 35.

limites, a jornada desportiva seria tratada da mesma forma que na CLT, férias de 30 dias, descanso semanal remunerado entre outros fatores que serão tratados mais detalhadamente em momento posterior neste trabalho.

### 3.3 RELAÇÃO DE EMPREGO NOS CONTRATOS DE TRABALHO DE ATLETAS

Hoje, a maioria dos contratos entre as equipes e os atletas de esportes eletrônicos são os contratos de patrocínio ou de prestação de serviço, porém, em muitas das vezes, as rotinas que esses atletas passam acabam indicando relação de emprego, como o advogado Helio Tadeu Brogna Coelho, especialista em Direito Digital afirma:

Apesar de a maioria dos contratos entre organizadores e cyber-atletas sugerirem típica relação de patrocínio e, na prática, serem denominados de contratos de adesão e outras avenças, a situação que se desencadeia no dia a dia desses atletas muitas vezes desborda completamente daquela condição inicial sob a qual foram contratados, sugerindo, assim, uma natureza jurídica diversa da pactuada – e esse fato pode atrair sérias implicações jurídicas tanto aos organizadores quanto aos próprios atletas, especialmente sob a ótica do Direito do Trabalho.<sup>37</sup>

Nesse ponto, é importante fazer uma distinção entre a relação de trabalho e a relação de emprego, nas palavras de Mauricio Godinho Delegado, a Ciência do Direito enxerga clara distinção entre relação de trabalho e relação de emprego:

A primeira expressão tem caráter genérico: refere-se a todas as relações jurídicas caracterizadas por terem sua prestação essencial centrada em uma obrigação de fazer consubstanciada em labor humano. Refere-se, pois, a toda modalidade de contratação de trabalho humano modernamente admissível. A expressão relação de trabalho englobaria, desse modo, a relação de emprego, a relação de trabalho autônomo, a relação de trabalho eventual, de trabalho avulso e outras modalidades de pactuação de prestação de labor (como trabalho de estágio, etc.). Traduz, portanto, o gênero a que se acomodam todas as formas de pactuação de prestação de trabalho existentes no mundo jurídico atual.

(...)

A relação de emprego, do ponto de vista técnico jurídico, é apenas uma das modalidades específicas de relação de trabalho juridicamente configuradas. Corresponde a um tipo legal próprio e específico, inconfundível com as demais modalidades de relação de trabalho ora vigentes.<sup>38</sup>

<sup>37</sup> COELHO, Helio Tadeu Brogna. E-sport: **Os riscos nos contratos de cyber-atleta**, p.2. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas>>. Acesso em: 10 de setembro de 2017.

<sup>38</sup> DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 15ª ed. São Paulo: LTr, 2016, p. 295.

Através da combinação dos artigos 2º e 3º da Consolidação das Leis Trabalhistas se extrai quais são os elementos que caracterizam a relação empregatícia:

Art. 2º - Considera-se empregador a empresa, individual ou coletiva, que, assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal de serviço.

Art. 3º - Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário.

Portanto, conforme dispõe a CLT, e nas palavras de Mauricio Godinho Delgado, o vínculo empregatício se caracteriza através do “trabalho não eventual, prestado *intuitu personae* (pessoalidade) por pessoa física, em situação de subordinação, com onerosidade.”<sup>39</sup>

Diante do exposto, pretende-se inferir que a relação que ocorre nas equipes de esportes eletrônicos é a relação de emprego, a partir da análise de cada característica que será vista a seguir.

### 3.3.1 Trabalho por pessoa física

A primeira característica do vínculo empregatício é a do trabalho por pessoa física, nas palavras de Godinho:

A prestação de serviços que o Direito do Trabalho toma em consideração é aquela pactuada por uma pessoa física (ou natural). Os bens jurídicos (e mesmo éticos) tutelados pelo Direito do Trabalho (vida, saúde, integridade moral, bem-estar, lazer, etc.) importam à pessoa física, não podendo ser usufruídos por pessoas jurídicas. Assim, a figura do trabalhador há de ser, sempre, uma pessoa natural.<sup>40</sup>

Não há dúvidas de que o atleta do esporte eletrônico se trata de pessoa física, portanto, não há maiores discussões a respeito desta primeira característica.

### 3.3.2 Pessoaalidade

---

<sup>39</sup> *Ibidem*. p. 300.

<sup>40</sup> *Ibidem*. p. 301.



O atleta de esportes eletrônicos, assim como de qualquer outro esporte, é contratado em virtude de sua habilidade, por isso, qualquer forma de fazer-se substituir por outra pessoa se trataria de fraude, quando o contrato é celebrado é levada totalmente em consideração a personalidade, aqui muito mais que em qualquer outra relação de emprego, pois nos esportes, as características individuais são o motivo que levam a uma contratação.

Ainda, a personalidade é caracterizada pela exigência de presença, seja ela física ou virtual do atleta. Fica claro aqui também, a presença dessa característica do vínculo empregatício em muitos dos contratos de patrocínio assinados pelos atletas.

Importante ressaltar que a personalidade é elemento que incide apenas sobre a figura do empregado. No tocante ao empregador prevalece a diretriz da despersonalização da figura do empregador.<sup>41</sup>

### 3.3.3 Não eventualidade

Nas palavras de Mauricio Godinho Delgado, a não eventualidade ocorre quando:

(...) para que haja relação empregatícia é necessário que o trabalho prestado tenha caráter de permanência (ainda que por um curto período determinado), não se qualificando como contrato esporádico.<sup>42</sup>

Portanto, o trabalho deve ser prestado com uma continuidade, um contrato de compra e venda, por exemplo, em uma única relação obrigacional exaure a prestação. No contrato de trabalho, a relação perdura no tempo, mesmo que por período curto, como Godinho afirma no trecho acima.

No caso dos contratos de esportes eletrônicos, que serão vistos de forma mais detalhada mais a frente, como já foi falado, os atletas assinam na maior parte dos casos os contratos de patrocínio, e nesses contratos pode haver cláusulas que indicam a presença de subordinação jurídica, como permanecer em uma “gaming house”<sup>43</sup> de segunda a sexta-feira e o cumprimento de horários, características que podem indicar a não eventualidade.

---

<sup>41</sup> *Ibidem*, p. 302.

<sup>42</sup> *Ibidem*, p. 303.

<sup>43</sup> Gaming House, ou simplesmente casa de jogo na tradução livre, é o termo usado para designar esses espaços que servem de moradia e também de centro de treinamento para gamers profissionais.

### 3.3.4 Onerosidade

Nas palavras de Mauricio Godinho Delgado, a onerosidade pois:

A relação empregatícia é uma relação de essencial fundo econômico. Através dessa relação sociojurídica é que o moderno sistema econômico consegue garantir a modalidade principal de conexão do trabalho ao processo produtivo, dando origem ao largo universo de bens econômicos característicos do mercado atual. Desse modo, ao valor econômico de força de trabalho colocada à disposição do empregador deve corresponder uma contrapartida econômica em benefício obreiro, consubstanciada no conjunto salarial, isto é, o complexo de verbas contraprestativas pagas pelo empregador ao empregado em virtude da relação empregatícia pactuada.<sup>44</sup>

Observa-se que tanto no contrato de trabalho tradicional quanto no desportivo as características são bastante parecidas, pois sempre existirão duas partes e o atleta será subordinado ao time, portanto, merecedor de um salário.

Vale ressaltar que se não há remuneração, inexistente vínculo de emprego, o parágrafo único do artigo 1º da Lei nº 9.608/98<sup>45</sup> estabelece que o serviço voluntário não gera vínculo empregatício ou obrigação de natureza trabalhista.

### 3.3.5 Subordinação

A subordinação é talvez a característica mais marcante da relação de emprego, é a partir dela que se faz a diferenciação entre a relação de emprego e as diversas modalidades de trabalho autônomo. Nos contratos de trabalho desportivos há a exclusividade, que anda lado a lado com a subordinação, pois um mesmo atleta não pode firmar contrato ou atuar por mais de uma equipe simultaneamente.

---

Mais populares em regiões em que o e-Sport é mais desenvolvido, como Coreia do Sul, China e Estados Unidos, elas chegaram no Brasil há aproximadamente três anos. NUNES, Canto Emily. Como funciona uma gaming house no Brasil. **Free the essence**. Disponível em: <<https://www.freetheessence.com.br/nova-economia/modelos-disruptivos/como-funciona-uma-gaming-house-no-brasil>>. Acesso em: 20 de setembro de 2017.

<sup>44</sup> DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 15ª ed. São Paulo: LTr, 2016, p. 307.

<sup>45</sup> Art. 1º Considera-se serviço voluntário, para os fins desta Lei, a atividade não remunerada prestada por pessoa física a entidade pública de qualquer natureza ou a instituição privada de fins não lucrativos que tenha objetivos cívicos, culturais, educacionais, científicos, recreativos ou de assistência à pessoa. Parágrafo único. O serviço voluntário não gera vínculo empregatício, nem obrigação de natureza trabalhista previdenciária ou afim.

Assim, uma vez demonstrados os requisitos que configuram a relação de emprego, este deve ser imperiosamente declarado, conferindo-se ao “cyber-atleta” todos os direitos decorrentes do contrato de trabalho (férias, 13º salário, Fundo de Garantia, multas, anotação na Carteira de Trabalho, recolhimentos previdenciários e outros), tudo por força do princípio do contrato-realidade, que garante ampla proteção ao trabalhador. E esses seriam os direitos comumente previstos a todos os trabalhadores, não se podendo esquecer, que a relação de emprego ainda traz outras consequências, como o enquadramento sindical, a percepção dos direitos aplicáveis à determinada categoria, como se verifica das convenções e acordos coletivos de trabalho, tais como reajustes, plano de saúde, cesta básica, etc.<sup>46</sup>

Sendo observados esses requisitos listados acima, se configura a relação de emprego e, portanto, o atleta deve ter observada a Lei Pelé e a CLT a seu favor, porém, nada impede que um contrato de patrocínio seja feito, porém, caso essa seja a opção do contratante, ele deve se certificar que nenhuma dessas 5 situações está sendo enfrentada pelo atleta, caso esteja, haveria uma relação de emprego, sendo em um litígio, a relação considerada de emprego e o feito encaminhado a um Tribunal do Trabalho. Por isso, no próximo trecho será abordado o contrato de trabalho do atleta profissional e suas particularidades, principalmente no que cabe ao profissional dos esportes eletrônicos.

### 3.4 CONTRATO DE TRABALHO DO ATLETA PROFISSIONAL

Mauricio Godinho Delgado dá a seguinte definição ao contrato de trabalho:

(...) negócio jurídico expresso ou tácito mediante o qual uma pessoa natural obriga-se perante pessoa natural, jurídica ou ente despersonalizado a uma prestação pessoal, não eventual, subordinada e onerosa de serviços.<sup>47</sup>

Em nosso ordenamento jurídico, a legislação trabalhista é atribuída a CLT, que trata da regulamentação de empregados em geral, portanto, a definição acima faz referência ao contrato tradicional de trabalho. Como o foco desse trabalho é o contrato desportivo, este é regido pela Lei Pelé, e a CLT se aplica apenas de forma

<sup>46</sup> COELHO, Helio Tadeu Brogna. E-sport: **Os riscos nos contratos de cyber-atleta**, p.2. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas>>. Acesso em: 10 de setembro de 2017.

<sup>47</sup> DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 15ª ed. São Paulo: LTr, 2016, p. 559.

subsidiária<sup>48</sup>. Conforme explicitado na definição de Godinho, assim como no artigo 442 da CLT, os contratos de trabalho em geral podem ser firmados tanto de forma tácita quanto de forma expressa, porém, no caso dos atletas profissionais é admitida apenas a forma expressa de contrato, conforme art. 28 da Lei Pelé, que afirma que a atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em um contrato especial de trabalho, ou seja, o contrato de trabalho do atleta é um contrato formal. Ainda, diferentemente do que ocorre nos contratos de trabalho em geral, no caso dos atletas é necessário incluir os elementos previstos no art. 28 da Lei Pelé:

Art. 28. A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, no qual deverá constar, obrigatoriamente:

I - cláusula indenizatória desportiva, devida exclusivamente à entidade de prática desportiva à qual está vinculado o atleta, nas seguintes hipóteses:

a) transferência do atleta para outra entidade, nacional ou estrangeira, durante a vigência do contrato especial de trabalho desportivo; ou  
b) por ocasião do retorno do atleta às atividades profissionais em outra entidade de prática desportiva, no prazo de até 30 (trinta) meses; e

II - cláusula compensatória desportiva, devida pela entidade de prática desportiva ao atleta, nas hipóteses dos incisos III a V do § 5o.

§ 1º O valor da cláusula indenizatória desportiva a que se refere o inciso I do caput deste artigo será livremente pactuado pelas partes e expressamente quantificado no instrumento contratual:

I - até o limite máximo de 2.000 (duas mil) vezes o valor médio do salário contratual, para as transferências nacionais; e

II - sem qualquer limitação, para as transferências internacionais

§ 2º São solidariamente responsáveis pelo pagamento da cláusula indenizatória desportiva de que trata o inciso I do caput deste artigo o atleta e a nova entidade de prática desportiva empregadora.

§ 3º O valor da cláusula compensatória desportiva a que se refere o inciso II do caput deste artigo será livremente pactuado entre as partes e formalizado no contrato especial de trabalho desportivo, observando-se, como limite máximo, 400 (quatrocentas) vezes o valor do salário mensal no momento da rescisão e, como limite mínimo, o valor total de salários mensais a que teria direito o atleta até o término do referido contrato.

§ 4º Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes:

I - se conveniente à entidade de prática desportiva, a concentração não poderá ser superior a 3 (três) dias consecutivos por semana, desde que esteja programada qualquer partida, prova ou equivalente, amistosa ou oficial, devendo o atleta ficar à disposição do empregador por ocasião da realização de competição fora da localidade onde tenha sua sede;

II - o prazo de concentração poderá ser ampliado, independentemente de qualquer pagamento adicional, quando o atleta estiver à disposição da entidade de administração do desporto;

<sup>48</sup> Art. 28. A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, no qual deverá constar, obrigatoriamente:

(...)

§ 4º Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei.

III - acréscimos remuneratórios em razão de períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação do atleta em partida, prova ou equivalente, conforme previsão contratual;

IV - repouso semanal remunerado de 24 (vinte e quatro) horas ininterruptas, preferentemente em dia subsequente à participação do atleta na partida, prova ou equivalente, quando realizada no final de semana;

V - férias anuais remuneradas de 30 (trinta) dias, acrescidas do abono de férias, coincidentes com o recesso das atividades desportivas;

VI - jornada de trabalho desportiva normal de 44 (quarenta e quatro) horas semanais.

§ 5º O vínculo desportivo do atleta com a entidade de prática desportiva contratante constitui-se com o registro do contrato especial de trabalho desportivo na entidade de administração do desporto, tendo natureza acessória ao respectivo vínculo empregatício, dissolvendo-se, para todos os efeitos legais:

I - com o término da vigência do contrato ou o seu distrato;

II - com o pagamento da cláusula indenizatória desportiva ou da cláusula compensatória desportiva;

III - com a rescisão decorrente do inadimplemento salarial, de responsabilidade da entidade de prática desportiva empregadora, nos termos desta Lei;

IV - com a rescisão indireta, nas demais hipóteses previstas na legislação trabalhista; e

V - com a dispensa imotivada do atleta.

§ 7º A entidade de prática desportiva poderá suspender o contrato especial de trabalho desportivo do atleta profissional, ficando dispensada do pagamento da remuneração nesse período, quando o atleta for impedido de atuar, por prazo ininterrupto superior a 90 (noventa) dias, em decorrência de ato ou evento de sua exclusiva responsabilidade, desvinculado da atividade profissional, conforme previsto no referido contrato.

§ 8º O contrato especial de trabalho desportivo deverá conter cláusula expressa reguladora de sua prorrogação automática na ocorrência da hipótese prevista no § 7º deste artigo

§ 9º Quando o contrato especial de trabalho desportivo for por prazo inferior a 12 (doze) meses, o atleta profissional terá direito, por ocasião da rescisão contratual por culpa da entidade de prática desportiva empregadora, a tantos doze avos da remuneração mensal quantos forem os meses da vigência do contrato, referentes a férias, abono de férias e 13º (décimo terceiro) salário.

§ 10. Não se aplicam ao contrato especial de trabalho desportivo os arts. 479 e 480 da Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943.<sup>49</sup>

Apesar desse artigo ser obrigatório exclusivamente aos profissionais do futebol, ele pode ser estendido à outras modalidades esportivas, em um mundo ideal estes requisitos deveriam ser aplicados a todos os atletas profissionais que mantem vínculo com uma entidade esportiva.

Conforme o artigo 28, nota-se que um dos requisitos do contrato é a cláusula penal para hipóteses de descumprimento, ruptura ou rescisão contratual. No mundo dos esportes eletrônicos é bastante comum a troca do atleta entre equipes, e a

<sup>49</sup> BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm)>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

aplicação do artigo 28 serviria para evitar inúmeros problemas que podem vir a acontecer no momento em que um atleta troca de equipe.

Os vínculos celebrados entre atletas e clubes estão especificamente regidos no art. 3º da Lei Pelé:

Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:

I - desporto educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;

II - desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente;

III - desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações.

IV - desporto de formação, caracterizado pelo fomento e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição.

**§ 1º O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado:**

**I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;**

II - de modo não-profissional, identificado pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio.<sup>50</sup>

De acordo com Domingos Sávio Zainaghi o contrato de trabalho do atleta é aquele avençado entre o atleta e a entidade de prática desportiva, através de um pacto formal, em que resta claro o caráter de subordinação do primeiro em relação a este último, mediante remuneração e trabalho prestado de maneira não eventual.<sup>51</sup>

O contrato entre a entidade e o atleta tem algumas características peculiares:

a) é especial, porque submetido a regime que o diferencia da generalidade dos contratos de emprego. Por exemplo, é por prazo determinado, sem soma de períodos, cabe multa salarial, não enseja equiparação etc;

b) é formal, porque precisa ser pactuado por escrito, com inserção obrigatória de dados como numeração em ordem cronológica, nomes das partes, tempo de duração e modo e forma de remuneração<sup>11</sup>;

<sup>50</sup> BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm)>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

<sup>51</sup> ZAINAGHI, Domingos Sávio. **Nova legislação desportiva: aspectos trabalhistas**. São Paulo: LTr, 2004. p.17.

- c) é solene, porque necessita de registro na entidade de administração nacional da modalidade desportiva;
- d) tem prazo determinado de duração (mínimo de três meses e máximo de cinco anos).<sup>52</sup>

Uma das principais características do contrato de trabalho dos atletas é o prazo determinado. Na CLT, a regra geral prevê que os contratos de trabalho são firmados para vigorarem por tempo indeterminado, porém, a Lei Pelé prevê inclusive tempo máximo de duração do contrato e exclui a aplicação do art. 445 da CLT que dispõe que contratos de trabalho por tempo determinado não podem ultrapassar 2 (dois) anos, como pode ser visto abaixo:

Art. 30. O contrato de trabalho do atleta profissional terá prazo determinado, com vigência nunca inferior a três meses nem superior a cinco anos.  
Parágrafo único. Não se aplica ao contrato especial de trabalho desportivo do atleta profissional o disposto nos arts. 445 e 451 da Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943.<sup>53</sup>

Esse prazo mínimo de três meses se assemelha com o período de contrato de experiência da CLT<sup>54</sup>, por isso, entende-se que esse prazo tem a mesma finalidade dos contratos de trabalho em geral, que é assegurar ao profissional um período mínimo no exercício da profissão.

O já citado artigo 28 da Lei Pelé traz a remuneração como item obrigatório do contrato de trabalho do atleta, e a definição de remuneração pode ser encontrada na CLT, em seu art. 457 que dispõe:

Art. 457 - Compreendem-se na remuneração do empregado, para todos os efeitos legais, além do salário devido e pago diretamente pelo empregador, como contraprestação do serviço, as gorjetas que receber.<sup>55</sup>

<sup>52</sup> BELMONTE, Alexandre Agra. **Direito Desportivo, Justiça Desportiva e principais aspectos jurídico-trabalhistas da relação de trabalho do atleta profissional**. Disponível em: <<https://goo.gl/eeM1p7>>. Acesso em: 15 de setembro de 2017.

<sup>53</sup> BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm)>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

<sup>54</sup> Art. 445 - O contrato de trabalho por prazo determinado não poderá ser estipulado por mais de 2 (dois) anos, observada a regra do art. 451.

Parágrafo único. O contrato de experiência não poderá exceder de 90 (noventa) dias.

<sup>55</sup> BRASIL. Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/Del5452.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del5452.htm)>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

Como já abordado acima, a onerosidade faz parte da relação de emprego, e por isso, o atleta tem direito ao salário, que é composto de parcela básica, gratificações, prêmio e demais verbas de natureza retributiva.

Logo, a remuneração do atleta profissional é formada por parte fixa, consistente no salário mensal, e por parte variável, composta pelas gratificações, prêmios e demais parcelas proporcionadas pelo contrato. As parcelas de cunho retributivo são consideradas para todos os efeitos salariais e remuneratórios, e as parcelas pagas por terceiros em função do contrato, ainda que indiretamente pelo empregador, repercutem apenas no FGTS, nas gratificações natalinas e nas férias, a exemplo das gorjetas. Parcelas de natureza indenizatória, como ajuda de custo e diárias para viagens, não compõem nem o salário, nem a remuneração.<sup>56</sup>

Acontece, que nos termos do art. 94 da Lei Pelé, os artigos 27, 27-A, 28, 29, 30, 39, 43 e 45 e o §1º do art. 41 são obrigatórios exclusivamente para profissionais de futebol, sendo facultado em relação a outras modalidades esportivas a vinculação mediante contrato de trabalho, porém, a exigência legal do conteúdo desses artigos a todos os contratos de trabalho de atletas profissionais garantiriam um negócio jurídico especificado, além de dar maior garantia jurídica às partes.

#### 3.4.1 Jornada de trabalho

Jornada de trabalho se trata do período em que o trabalhador fica à disposição do empregado para realizar a atividade estabelecida em contrato. Nas palavras de Mauricio Godinho Delgado:

Jornada de trabalho é o lapso temporal diário em que o empregado se coloca à disposição do empregador em virtude do respectivo contrato. É, desse modo, a medida principal do tempo diário de disponibilidade do obreiro em face de seu empregador como resultado do cumprimento do contrato de trabalho que os vincula.<sup>57</sup>

A Lei Pelé também aborda a Jornada de Trabalho, principalmente nos artigos 34 e 35, que tratam dos deveres das entidades esportivas e dos atletas.

Art. 34. São deveres da entidade de prática desportiva empregadora, em especial:

<sup>56</sup> BELMONTE, Alexandre Agra. **Direito Desportivo, Justiça Desportiva e principais aspectos jurídico-trabalhistas da relação de trabalho do atleta profissional**. Disponível em: <<https://goo.gl/eeM1p7>>. Acesso em: 15 de setembro de 2017.

<sup>57</sup> DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 15ª ed. São Paulo: LTr, 2016, p. 953.



- I - registrar o contrato especial de trabalho desportivo do atleta profissional na entidade de administração da respectiva modalidade desportiva;
  - II - proporcionar aos atletas profissionais as condições necessárias à participação nas competições desportivas, treinos e outras atividades preparatórias ou instrumentais;
  - III - submeter os atletas profissionais aos exames médicos e clínicos necessários à prática desportiva.
- Art. 35. São deveres do atleta profissional, em especial:
- I - participar dos jogos, treinos, estágios e outras sessões preparatórias de competições com a aplicação e dedicação correspondentes às suas condições psicofísicas e técnicas;
  - II - preservar as condições físicas que lhes permitam participar das competições desportivas, submetendo-se aos exames médicos e tratamentos clínicos necessários à prática desportiva;
  - III - exercer a atividade desportiva profissional de acordo com as regras da respectiva modalidade desportiva e as normas que regem a disciplina e a ética desportivas.<sup>58</sup>

Conforme pode ser observado acima, é dever do atleta participar dos jogos, treinos, entre outros, da mesma forma que é dever da entidade esportiva registrar o contrato e proporcionar condições aos atletas.

A duração do trabalho do profissional esportivo não se encontra expressamente disposta na Lei Pelé, por isso, no silêncio desta, mesmo se tratando de uma atividade profissional atípica, se aplicam as normas da CLT. Aplicam-se também as disposições constitucionais, que no art. 7º, XIII, determina que a jornada máxima é de oito horas diárias e 44 horas semanais.

Da mesma forma que uma equipe de futebol, é normal que equipes de esportes eletrônicos viagem para participar de competições, portanto, alguns direitos e obrigações contratuais irão sofrer variações de acordo com as particularidades de cada atividade, possibilitando aplicações variadas no campo jurídico. Por exemplo, na CLT existe o conceito de tempo à disposição como parte da Jornada de Trabalho, que não seria aplicável aos contratos de trabalhos de atletas, pois, se fosse contado todo o tempo de uma viagem para uma competição, ou uma excursão, esse tempo seria muito superior ao próprio período jogando, dessa maneira, se fosse computado na jornada oneraria o contrato de trabalho em prejuízo do empregador.

Por isso, deve-se entender como a jornada de trabalho do atleta de esportes eletrônicos com base no tempo efetivo de trabalho, sendo o tempo à disposição verificado caso a caso, e o que se vê hoje, é que entre atletas profissionais esse tempo

---

<sup>58</sup> BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm)>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

é extrapolado, como pode ser verificado em recente reportagem que mostra a rotina de atletas de esportes eletrônicos.

A rotina desses jogadores profissionais pode dar inveja em muita gente que acorda cedo. O horário máximo para levantar costuma girar em torno das 11h e a ida para a cama sempre é depois da meia-noite. Após a primeira refeição do dia, o expediente é de até 14 horas na frente do PC assistindo a partidas, estudando adversários e travando combates acelerados.<sup>59</sup>

### 3.4.2 Concentração

O período de concentração merece um capítulo à parte no presente trabalho, pois no mundo dos esportes eletrônicos existe a figura das “gaming houses”, porém, antes de entrar nessa questão específica, é importante conceituar o que seria o período de concentração.

Este período é aquele em que o atleta profissional permanece à disposição do clube empregador, sem que haja realização de trabalho. De acordo com Rogério Peluso:

O período de concentração é uma elasticidade do poder hierárquico da entidade de prática desportiva em relação aos empregadores “comuns”. Isso porque o poder fiscalizatório da entidade de prática desportiva transcende o período de realização dos trabalhos, o que normalmente não ocorre nos contratos regidos pela CLT.<sup>60</sup>

A Lei Pelé trata o período de concentração no já supracitado artigo 28, especificamente no §4º<sup>61</sup>. Essa peculiaridade existe apenas para os atletas de futebol

<sup>59</sup> ARAUJO, Bruno. Atletas de games ganham R\$ 3 mil por mês e jogam até 14 horas por dia. **G1**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/04/atletas-de-games-ganham-r-3-mil-por-mes-e-jogam-ate-14-horas-por-dia.html>>. Acesso em: 20 de setembro de 2017.

<sup>60</sup> PELUSO, Rogério Fernando. **O atleta profissional de Futebol e o direito do trabalho**. p. 86. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/8474/1/Fernando%20Rogerio%20Peluso.pdf>>. Acesso em: 20 de setembro de 2017.

<sup>61</sup> § 4º Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes:

I - se conveniente à entidade de prática desportiva, a concentração não poderá ser superior a 3 (três) dias consecutivos por semana, desde que esteja programada qualquer partida, prova ou equivalente, amistosa ou oficial, devendo o atleta ficar à disposição do empregador por ocasião da realização de competição fora da localidade onde tenha sua sede;

II - o prazo de concentração poderá ser ampliado, independentemente de qualquer pagamento adicional, quando o atleta estiver à disposição da entidade de administração do desporto;

III - acréscimos remuneratórios em razão de períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação do atleta em partida, prova ou equivalente, conforme previsão contratual;

e existe para que o atleta tenha uma alimentação e sono controlado buscando os melhores resultados físicos e psicológicos.

A questão do período de concentração tem relevância, pois afinal, esse período deve ou não ser computado? Majoritariamente a doutrina entende que não, pois seria uma peculiaridade do atleta profissional.

Face às peculiaridades da profissão de atleta de futebol concluiu-se que não é computada como jornada suplementar as horas em que o empregado estiver concentrado. Até porque, aqui caberia uma pergunta: estando dormindo, o atleta estaria recebendo como horas extras o período de sono?<sup>62</sup>

A jurisprudência dos Tribunais Regionais do Trabalho também entendem desta maneira, conforme ementas abaixo:

ATLETA PROFISSIONAL DE FUTEBOL. PERÍODOS DE CONCENTRAÇÃO E VIAGENS. PAGAMENTO DE ACRÉSCIMO REMUNERATÓRIO. NECESSIDADE DE PREVISÃO CONTRATUAL. De acordo com o inciso III do § 4º do art. 28 da Lei nº 9.615/1998, os acréscimos remuneratórios são verbas de origem contratual, isto é, é necessária a previsão em contrato especial de trabalho desportivo, firmado entre o atleta e a entidade desportiva, fixando remuneração adicional correspondente aos períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação em partida, prova ou equivalente. Se inexistente ajuste correlato no contrato, não há a possibilidade de o atleta ser contemplado com os acréscimos remuneratórios. Neste caso, prevalece a presunção de que o salário contratado entre as partes já se destina também à remuneração daqueles eventos. Quanto à concentração, especificamente, ela é uma peculiaridade da profissão de atleta de futebol e somente pode haver o pagamento adicional por este período se houver previsão contratual. (TRT-12 - RO: 00013428220145120006 SC 0001342-82.2014.5.12.0006, Relator: UBIRATAN ALBERTO PEREIRA, SECRETARIA DA 3ª TURMA, Data de Publicação: 17/07/2017)

ATLETA PROFISSIONAL DE FUTEBOL. PERÍODO DE CONCENTRAÇÃO. HORAS EXTRAS. Tratando-se de especial característica do trabalho do atleta profissional, o período de concentração de que trata o art. 7-, da Lei n. 6.354/76, não gera o direito a horas extras, já que não se equipara ao tempo em que o empregado permanece à disposição do empregador, aguardando ou executando ordens. Tem a finalidade precípua de resguardar o jogador de futebol, propiciando-lhe melhor condição física e psicológica, já que o empregador tem maiores condições de controlar o período de sono, ingestão de bebida alcoólica, atividades de treino, dentre outras, de forma a poder

---

IV - repouso semanal remunerado de 24 (vinte e quatro) horas ininterruptas, preferentemente em dia subsequente à participação do atleta na partida, prova ou equivalente, quando realizada no final de semana;

V - férias anuais remuneradas de 30 (trinta) dias, acrescidas do abono de férias, coincidentes com o recesso das atividades desportivas;

VI - jornada de trabalho desportiva normal de 44 (quarenta e quatro) horas semanais.

<sup>62</sup> ZAINAGHI, Domingos Sávio. **Nova legislação desportiva: aspectos trabalhistas**. São Paulo: LTr, 2004. p.22.

exigir melhor rendimento durante a competição.(TRT-1 - RO: 3359720115010028 RJ , Relator: Edith Maria Correa Tourinho, Data de Julgamento: 15/01/2013, Oitava Turma, Data de Publicação: 2013-01-24)

Nesse momento pode-se traçar um paralelo da concentração dos atletas profissionais de futebol com uma figura comum nas equipes de esportes eletrônicos, as “gaming houses”.

As gaming houses são basicamente casas - ou complexo de apartamentos - que se transformam em aparelhos com agenda de treinos profissionais combinada com moradia. Elas chegam a comportar fixamente até oito atletas profissionais - em absoluta maioria jogadores de League of Legends, atualmente o game mais popular no país e com calendário robusto de competições.<sup>63</sup>

Ou seja, os atletas de esportes eletrônicos das equipes mais bem estruturadas vivem em uma espécie de concentração ininterrupta, acompanhados de treinadores, analistas, psicólogos, cozinheiros e toda a infraestrutura necessária para o time.

A legislação brasileira é vaga nesse sentido e é um assunto que tem potencial para gerar discussão em um futuro não muito distante, afinal esse período na “gaming house” seria ou não parte de uma jornada de trabalho. Como nossa base de comparação é a Lei Pelé, entende-se que somente haverá o pagamento adicional por este período se houver previsão contratual, porém, deve-se ressaltar que de acordo com o artigo 28, há um período máximo para essa concentração, enquanto nas “gaming houses” os atletas moram. Hoje, os maiores problemas dessas casas são os de ordem prática, como por exemplo, jogadores estrangeiros e atletas menores de idade.

Independentemente de ser parte da jornada de trabalho ou não, morar nessa casa traz diretamente indicações de que há relação de emprego, por exemplo:

- a) Permanecer diariamente (segunda a sexta-feira) na infraestrutura fornecida pela organizadora para os treinos e competições, sob pena de descumprimento do contrato e até mesmo da aplicação de punições ou outra sorte de penalidades; b) presença física, pessoal e artística do atleta em eventos e campeonatos; c) cumprimento fiscalizado de horário de almoço e início e término do treino; d) dedicação mínima de 8 (oito) horas por dia; e) presença virtual em outras atividades que determinar a contratante; f) exclusividade; g) cessão de uso de direito e imagem; h) participação da

<sup>63</sup> TEIXEIRA, Chandy. Nutricionistas, psicólogos e até arena: conheça as milionárias gaming houses. **Sportv**. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/07/nutricionistas-psicologos-e-ate-arena-conheca-milionarias-gaming-houses.html>>. Acesso em: 20 de setembro de 2017.

organização ou do patrocinador nos prêmios obtidos pelo time nos campeonatos que vencerem.<sup>64</sup>

Apesar de serem estruturas relativamente novas, atletas já registraram insatisfação abertamente. Guilherme Del Buono deixou a equipe Kabum e-sports recentemente em virtude das péssimas condições de trabalho:

O hostel era um lugar onde a gente tinha um quarto para seis pessoas e uma sala pros PCs. Nos primeiros dias, era praticamente insuportável treinar lá, a sala era muito quente, iluminação horrível, não tínhamos ventilador, ar-condicionado, filtro de água, nada. Era só nós sete, contando com o Piroxz [analista], que ainda não tinha saído, e os PCs. Apenas dois cômodos para sete pessoas conviverem todo dia.<sup>65</sup>

Em uma relação trabalhista, o profissional ser exposto a uma concentração em condições inadequadas podem ensejar o dano moral na justiça trabalhista, mesmo os contratos desses atletas sendo de patrocínio.

### 3.4.3 Intervalo intrajornada

O intervalo intrajornada é aquele que ocorre durante uma jornada de trabalho e é regido pelo art. 71 da CLT:

Art. 71 - Em qualquer trabalho contínuo, cuja duração exceda de 6 (seis) horas, é obrigatória a concessão de um intervalo para repouso ou alimentação, o qual será, no mínimo, de 1 (uma) hora e, salvo acordo escrito ou contrato coletivo em contrário, não poderá exceder de 2 (duas) horas.

§ 1º - Não excedendo de 6 (seis) horas o trabalho, será, entretanto, obrigatório um intervalo de 15 (quinze) minutos quando a duração ultrapassar 4 (quatro) horas.

§ 2º - Os intervalos de descanso não serão computados na duração do trabalho.

§ 3º O limite mínimo de uma hora para repouso ou refeição poderá ser reduzido por ato do Ministro do Trabalho, Indústria e Comércio, quando ouvido o Serviço de Alimentação de Previdência Social, se verificar que o estabelecimento atende integralmente às exigências concernentes à organização dos refeitórios, e quando os respectivos empregados não estiverem sob regime de trabalho prorrogado a horas suplementares.

§ 4º - Quando o intervalo para repouso e alimentação, previsto neste artigo, não for concedido pelo empregador, este ficará obrigado a remunerar o período correspondente com um acréscimo de no mínimo 50% (cinquenta por cento) sobre o valor da remuneração da hora normal de trabalho.

<sup>64</sup> COELHO, Helio Tadeu Brogna. E-sport: **Os riscos nos contratos de cyber-atleta**, p.4. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas>>.

<sup>65</sup> MYCNB. **Vash pede para sair da Kabum por falta de estrutura para treinos**. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/5253-vash-pede-para-sair-da-kabum-por-falta-de-estrutura-para-treinos>>. Acesso em: 02 de outubro de 2017.

§ 5º O intervalo expresso no caput poderá ser reduzido e/ou fracionado, e aquele estabelecido no § 1º poderá ser fracionado, quando compreendidos entre o término da primeira hora trabalhada e o início da última hora trabalhada, desde que previsto em convenção ou acordo coletivo de trabalho, ante a natureza do serviço e em virtude das condições especiais de trabalho a que são submetidos estritamente os motoristas, cobradores, fiscalização de campo e afins nos serviços de operação de veículos rodoviários, empregados no setor de transporte coletivo de passageiros, mantida a remuneração e concedidos intervalos para descanso menores ao final de cada viagem.<sup>66</sup>

Conforme o artigo, os contratos de trabalho regidos pela CLT possuem escalonamento entre tempo de trabalho e intervalos concedidos. No caso dos contratos de trabalho dos atletas profissionais, a Lei Pelé é omissa quanto à necessidade de concessão de intervalo intrajornada, nesse caso, de acordo com o já citado §1º do artigo 28 é aplicável a legislação da CLT no que for cabível aos atletas profissionais.

De acordo com Domingos Sávio Zainaghi, são aplicadas a disposições da CLT para os atletas profissionais no que diz respeito ao intervalo intrajornada.<sup>67</sup>

No caso dos atletas de esportes eletrônicos, o trabalho é baseado em ficar durante muitas horas em frente ao computador, o que dá maior importância ao intervalo para evitar problemas de visão e postura.

#### 3.4.4 Direito de imagem

Um aspecto que deve ser cuidadosamente tratado é o direito de imagem dos cyber-atletas. O direito de imagem é um dos direitos de personalidade e está regulamentado no art. 5º, V, X e XXVIII da Constituição Federal.

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

[...]

V - é assegurado o direito de resposta, proporcional ao agravo, além da indenização por dano material, moral ou à imagem;

[...]

X - são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação;

[...]

<sup>66</sup> BRASIL. Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/Del5452.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del5452.htm)>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

<sup>67</sup> ZAINAGHI, Domingos Sávio. **Nova legislação desportiva: aspectos trabalhistas**. São Paulo: LTr, 2004. p.20.

XXVIII - são assegurados, nos termos da lei:

a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas.<sup>68</sup>

O direito de imagem é uma das principais fontes de receita dos atletas profissionais, já que a imagem deles é uma grande fonte de publicidade e conforme aponta a parte final da alínea “a” do inciso XXVIII do artigo 5º e sabendo que os campeonatos de esportes eletrônicos são assistidos por um número de pessoas cada vez maior, conforme abordado no início do presente trabalho, essa questão deve passar a ser ligada aos atletas de esportes eletrônicos.

Com esse respaldo constitucional a legislação desportiva não deixou essa questão de lado e a Lei Pelé aborda o assunto no art. 87-A, recentemente incluído pelas Leis nº 12.935/11 e nº 13.155, de 2015.

Art. 87-A. O direito ao uso da imagem do atleta pode ser por ele cedido ou explorado, mediante ajuste contratual de natureza civil e com fixação de direitos, deveres e condições inconfundíveis com o contrato especial de trabalho desportivo.

Parágrafo único. Quando houver, por parte do atleta, a cessão de direitos ao uso de sua imagem para a entidade de prática desportiva detentora do contrato especial de trabalho desportivo, o valor correspondente ao uso da imagem não poderá ultrapassar 40% (quarenta por cento) da remuneração total paga ao atleta, composta pela soma do salário e dos valores pagos pelo direito ao uso da imagem.<sup>69</sup>

O direito de imagem se reflete de caráter civil e, por isso, não reflete no salário do jogador, desde que não ultrapassados os 40% expressos na legislação. Portanto, a imagem pode ser explorada desde que haja consenso, ou seja, um contrato de licença de uso de imagem e os limites do uso dessa imagem.

No futebol isso é muito comum, porém, nos esportes eletrônicos as equipes também utilizam bastante a imagem de seus atletas. O intuito é utilizar a imagem deles para marketing, para promover a equipe, portanto, essa imagem é utilizada fora da jornada de trabalho.

---

<sup>68</sup> BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>. Acesso em: 06 de setembro de 2017.

<sup>69</sup> BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm)>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

### 3.4.5 Direito de Arena

O direito de arena é muitas vezes confundido com o direito de imagem:

O contrato de trabalho do jogador profissional é composto por várias especificidades, que o distingue do contrato de trabalhadores em geral. O direito de arena é uma dessas características, mas é um assunto que gera desentendimento na doutrina, por ser muito parecido e confundido com o direito de imagem<sup>70</sup>

A maior diferença que se encontra, é que o direito de arena se reveste de natureza indenizatória e por isso se diferencia do direito de imagem. A Lei Pelé disciplina isso no seu art. 42:

Art. 42. Pertence às entidades de prática desportiva o direito de arena, consistente na prerrogativa exclusiva de negociar, autorizar ou proibir a captação, a fixação, a emissão, a transmissão, a retransmissão ou a reprodução de imagens, por qualquer meio ou processo, de espetáculo desportivo de que participem.

§ 1º Salvo convenção coletiva de trabalho em contrário, 5% (cinco por cento) da receita proveniente da exploração de direitos desportivos audiovisuais serão repassados aos sindicatos de atletas profissionais, e estes distribuirão, em partes iguais, aos atletas profissionais participantes do espetáculo, como parcela de natureza civil.

§ 2º O disposto neste artigo não se aplica à exibição de flagrantes de espetáculo ou evento desportivo para fins exclusivamente jornalísticos, desportivos ou educativos ou para a captação de apostas legalmente autorizadas, respeitadas as seguintes condições:

I - a captação das imagens para a exibição de flagrante de espetáculo ou evento desportivo dar-se-á em locais reservados, nos estádios e ginásios, para não detentores de direitos ou, caso não disponíveis, mediante o fornecimento das imagens pelo detentor de direitos locais para a respectiva mídia;

II - a duração de todas as imagens do flagrante do espetáculo ou evento desportivo exibidas não poderá exceder 3% (três por cento) do total do tempo de espetáculo ou evento;

III - é proibida a associação das imagens exibidas com base neste artigo a qualquer forma de patrocínio, propaganda ou promoção comercial.

§ 3º O espectador pagante, por qualquer meio, de espetáculo ou evento desportivo equipara-se, para todos os efeitos legais, ao consumidor, nos termos do art. 2º da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990.<sup>71</sup>

<sup>70</sup> SARMENTO, Igor Asfor, Considerações sobre o direito de arena e o direito de imagem à luz da Lei n.º 12.395/2011; MELO FILHO, Álvaro; SÁ FILHO, Fábio Menezes de; SOUZA NETO, Fernando Tasso de; RAMOS, Rafael Teixeira (Coord.). **Direito do Trabalho Desportivo: homenagem ao professor Albino Mendes Baptista – Atualizado com a Lei que alterou a Lei Pelé – Lei n.º 12.395, de 16 de março de 2011.** São Paulo: Quartier latin, 2012. p. 266.

<sup>71</sup> BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm)>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.



Enquanto o direito de imagem é personalíssimo, o direito de arena pertence à entidade desportiva que poderá negociar, autorizar ou proibir a transmissão das partidas. Pelas disposições acima, os valores são repassados ao sindicato dos atletas profissionais e, por fim, são pagos aos atletas participantes do evento. Grandes campeonatos de esportes eletrônicos envolvem uma quantia significativa de dinheiro, portanto, é de se esperar que com o passar dos anos haja uma maior organização por parte dos cyber-atletas, visto que tanto esse direito, como o direito de imagem são importantes para dar o devido retorno financeiro e importância ao jogador.

Tanto o direito de imagem quanto o direito de arena mereceriam um trabalho exclusivo apenas para eles, tamanha divergência doutrinária existente sobre a natureza jurídica dessas verbas, para o presente trabalho cabe apenas salientar que essas verbas são de direito também dos cyber-atletas, fato esse negligenciado em muitos contratos em virtude da praticamente inexistente regulamentação do setor.

#### 3.4.6 Cláusula indenizatória ou penal

É importante também abordar a questão de transferência de jogadores, duração do contrato, bem como multas rescisórias. Assim, o ideal é redigir condições rescisórias que descrevam sob quais hipóteses uma das partes pode romper o contrato, se existem multas, como serão redigidos os contratos, etc.

A cláusula penal tem importância pois estimula o cumprimento da obrigação pactuada, já que prevê indenização em caso de descumprimento.

A cláusula penal é um pacto acessório ao contrato ou a outro ato jurídico, efetuado na mesma declaração ou declaração à parte, por meio do qual se estipula uma pena, em dinheiro ou outra utilidade, a ser cumprida pelo devedor ou por terceiro, cuja finalidade precípua é garantir, alternativa ou cumulativamente, conforme o caso, em benefício do credor ou de outrem, o fiel cumprimento da obrigação principal, bem assim, ordinariamente, constituir-se na pré-avaliação das perdas e danos e em punição do devedor inadimplente.<sup>72</sup>

Para Zainagui, a cláusula penal é um meio de se evitar o aliciamento de jogadores durante uma competição<sup>73</sup>. Nos contratos de trabalho regidos pela CLT não é usual a inclusão de cláusula penal, porém, nos contratos de atletas profissionais ela

<sup>72</sup> FRANÇA, R. L. **Teoria e prática da cláusula penal**. São Paulo: Saraiva, 1988, p. 7.

<sup>73</sup> ZAINAGHI, Domingos Sávio - **Nova legislação desportiva: aspectos trabalhistas**. São Paulo: LTr, 2004. p.15.

tem bastante importância, e no caso dos atletas de futebol é obrigatória. A cláusula penal também pode ser encontrada na Lei Pelé, no já mencionado artigo 28, especificamente no inciso I, dessa forma, se depreende da leitura do artigo que, quando se tratar de atleta profissional, é devida e obrigatória a cláusula de rescisão, com valores já definidos, e, que nos casos de transferência, tais valores deverão ser pagos pelo jogador e pela nova equipe conjuntamente, se tratando, portanto, de uma cláusula penal compensatória.

No caso dos atletas profissionais de esportes eletrônicos a troca de time é tão comum quanto no futebol, por isso a importância de colocar nos contratos a cláusula rescisória, diminuindo eventuais litígios, no capítulo seguinte, será abordado um litígio envolvendo esportes eletrônicos em que se houvesse cláusula rescisória poderia ter sido evitado, já que ela estimula o cumprimento das obrigações contratuais.

### 3.4.7 Atletas menores

A grande maioria dos atletas de esportes eletrônicos são menores de idade.

Muitos jogadores profissionais são inexperientes e leigos quanto às complexidades da negociação de contratos – um fato que não surpreende quando se consideram suas idades. No League of Legends, jogadores começam jogando profissionalmente aos 17 anos. Em outros eSports, o jogador profissional pode começar aos 14 anos. Alguns jogadores se retiram do circuito profissional aos 19 ou 20. A maioria dos jogadores profissionais são adolescentes ou jovens de 20 e poucos anos.<sup>74</sup>

Em nossos país, devido a termos constitucionais, o trabalho do menos só é permitido a partir de 16 anos, salvo na condição de aprendiz a partir dos 14 anos.<sup>75</sup> A

---

<sup>74</sup> Tradução livre de: Many professional players are inexperienced and uneducated in the complexities of contract negotiation—an unsurprising fact when one considers their ages. In League of Legends, players can begin playing professionally at 17. For some other eSports, professional play can begin as early as age 14. Some players retire from the professional circuit at 19 or 20. Most of the industry's players are either teenagers or in their early to mid-twenties. HOLLIST, Katherine E. **Time to be grown-ups about video gaming: the rising eSports Industry and the need for regulation**. p. 831 Disponível em: <<http://arizonalawreview.org/pdf/57-3/57arizrev823.pdf>>. Acesso em: 28 de Agosto de 2017.

<sup>75</sup> Art. 7º São direitos dos trabalhadores urbanos e rurais, além de outros que visem à melhoria de sua condição social:

XXXIII - proibição de trabalho noturno, perigoso ou insalubre a menores de dezoito e de qualquer trabalho a menores de dezesseis anos, salvo na condição de aprendiz, a partir de quatorze anos;

Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), por sua vez, disciplina no art. 402 que é considerado menor o trabalhador com menos de 18 anos.<sup>76</sup>

A Lei Pelé admite a contratação e profissionalização do atleta menor a partir de 16 anos, mas impõe como exigência um contrato com prazo não superior a cinco anos<sup>77</sup> e preferência de renovação do mesmo com o clube formador por até dois anos. Contudo, no caso de esportes eletrônicos, 16 anos já é uma idade considerada tarde, pois um atleta desponta normalmente antes, então, para haver a contratação de um cyber-atleta entre 12 e 14 anos é necessário um contrato de natureza civil, respeitados os limites do ECA, e com a representação dos pais ou responsáveis. Dessa forma seria possível o pagamento de remuneração, o que daria maior segurança ao atleta e equipe.

Analisadas essas particularidades atinentes ao contrato de trabalho de um atleta, no próximo capítulo será abordada a insegurança jurídica vivenciada pelos atletas de esportes eletrônicos e analisada uma decisão jurídica que remeteu um feito à Justiça do Trabalho, justamente devido às questões tratadas no presente capítulo.

---

<sup>76</sup> Art. 402. Considera-se menor para os efeitos desta Consolidação o trabalhador de quatorze até dezoito anos.

<sup>77</sup> Art. 29. A entidade de prática desportiva formadora do atleta terá o direito de assinar com ele, a partir de 16 (dezesesseis) anos de idade, o primeiro contrato especial de trabalho desportivo, cujo prazo não poderá ser superior a 5 (cinco) anos.

## 4 DIREITO E ESPORTES ELETRÔNICOS

### 4.1 INSEGURANÇA JURIDICA

Conforme já abordado no trabalho, o cenário competitivo dos esportes eletrônicos cresce exponencialmente a cada ano, com isso, grandes empresas como Visa, Red Bull e Intel patrocinam as equipes de e-sports, times profissionais de futebol passaram a contratar jogadores profissionais de esportes eletrônicos<sup>78</sup> e personalidades tem investido no cenário.<sup>79</sup>

Apesar do crescimento acelerado, investimento pesado e transmissão de jogos e campeonatos todos os dias esse ramo é bastante novo e precisa se desenvolver. Devido ao e-sport ainda ser considerado “só um jogo de computador” para muitos, ele acaba sendo tratado sem a seriedade devida.

De acordo com Hollist:

À medida que os ganhos em potencial para jogadores profissionais aumentam, a competição por ser o melhor também aumenta – aumentando ainda mais a pressão sobre os jogadores de elite. Apesar de uma necessidade crescente, os jogadores não conseguem negociar melhores termos devido à falta de poder de barganha coletiva. Nos esportes tradicionais americanos, os sindicatos protegem jogadores, porém, nos eSports, não existe isso. Para piorar as coisas, os contratos das ligas geralmente não estão disponíveis para exibição pública, e os jogadores são muitas vezes mal preparados para negociar termos.<sup>80</sup>

Os atletas de esportes eletrônicos são funcionários contratados do time, então é necessário que seus contratos sejam feitos de acordo com a legislação desportiva

<sup>78</sup> Em junho de 2017 o Flamengo anunciou o investimento em um time de League of Legends No Brasil, além do Flamengo, Santos e Remo já possuem time de e-sports. No mundo, tradicionais clubes como Besiktas, Schalke 04, Paris Saint Germain e Dinamo Moskow também investem no segmento. MIRANDA, Jonathan. Times de Futebol nos eSports. **Playstorm**. Disponível em: <<https://www.playstorm.com.br/times-de-futebol-nos-esports>>. Acesso em: 03 de outubro de 2017.

<sup>79</sup> O famoso ex-jogador de futebol brasileiro, Ronaldo Fenômeno, decidiu investir no cenário do esporte eletrônico do país e adquiriu parte da CNB e-Sports Club. ESPN. Ronaldo fenômeno compra parte de time de League of Legends e entra para os eSports. **Espn.com.br**. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/664270\\_ronaldo-fenomeno-compra-parte-de-time-de-league-of-legends-e-entra-para-os-esports](http://espn.uol.com.br/noticia/664270_ronaldo-fenomeno-compra-parte-de-time-de-league-of-legends-e-entra-para-os-esports)>. Acesso em: 02 de outubro de 2017.

<sup>80</sup> Tradução livre de: As potential earnings for professional players increase, the competition for coveted top-tier spots continues to grow—further increasing the pressure on elite players. Despite a growing need, players are unable to negotiate better terms due to a lack of collective bargaining power. In traditional American sports, unions protect players; in eSports, no such union exists. To make matters worse, league contracts are generally unavailable for public view or comment, and individual players are often ill-equipped to negotiate terms. HOLLIST, Katherine E. **Time to be grown-ups about video gaming: the rising eSports Industry and the need for regulation**. p. 834. Disponível em: <<http://arizonalawreview.org/pdf/57-3/57arizlrev823.pdf>>. Acesso em: 28 de Agosto de 2017.

e trabalhista. A partir do momento que essa relação de emprego se torna explícita, é direito do time exigir dedicação, cumprimento de horários e resultados.

Como já abordado no trabalho, os campeonatos de esportes eletrônicos movimentam muito dinheiro, conseqüentemente, atraem cada vez mais a atenção das pessoas, e esses atletas acabam assinando um contrato oneroso em busca de um sonho. O grande problema, é que o contrato feito normalmente é o contrato de patrocínio, que sugere a existência de uma relação civil apenas, e conseqüente autonomia, em que, teoricamente, inexistiria a subordinação, saindo da esfera da relação de emprego própria da CLT, dessa maneira, atletas tem sofrido por possuírem contratos mal redigidos e extremamente desproporcionais.

Investidores (ou organizadores) brasileiros, importando o mesmo modelo de estratégia aplicada noutros países pioneiros do e-sport, passaram a exigir, no Brasil, o cumprimento de uma série de obrigações e metas do “cyber-atleta” mesmo sem observar que as condições peculiares dessas contratações podem vir a desbordar da lei nacional e implicar no reconhecimento de uma típica relação de emprego.<sup>81</sup>

Os atletas costumam exercer rigorosas rotinas de trabalho, com grau de exigência equiparada a jogadores de esportes tradicionais, como futebol ou basquete, porém, como o tema ainda é extremamente novo, não existe jurisprudência, portanto, deve-se basear no que a legislação entrega hoje, que no caso é a comparação com outros esportes, principalmente o futebol, que já possui uma coleção vasta de casos. Nas palavras de Helio Tadeu Brogna Coelho:

Embora o tema seja novo, e as respostas, até agora, ainda têm sido nebulosas, haja vista que a nossa legislação ainda não cuidou em tratar, com a devida profundidade, desse novo tipo de relação, é importante frisar que as condições a ser analisadas são casuísticas, ou seja, tudo vai depender da situação concreta a que foi submetido o “cyber-atleta”. E é aí que mora o problema, pois se tem verificado que as contratações têm sido um tanto quanto propensas ao reconhecimento de vínculo de emprego diante das exigências contratuais que são propostas.<sup>82</sup>

Por isso, deve-se verificar cada contrato no caso concreto, o teor das cláusulas impostas aos jogadores, pois se estas não derem autonomia ao atleta na prestação

---

<sup>81</sup> COELHO, Helio Tadeu Brogna. E-sport: **Os riscos nos contratos de cyber-atleta**, p.2. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas>>. Acesso em: 10 de setembro de 2017.

<sup>82</sup> *Idem*.

dos seus serviços, tendo ele que sujeitar-se às condições impostas, ficaria evidente a relação de emprego.

## 4.2 NECESSIDADE DE ADEQUAÇÃO

A Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos foi fundada em 2006 com o objetivo de supervisionar e fiscalizar os e-sports em nosso país. Com o já abordado crescimento no número de atletas e equipes, é necessária a profissionalização do setor, normatização de competições e regulamentação de clubes e atletas.

Não há dúvida de que ter algum tipo de organização coletiva pode beneficiar os jogadores. Na Coreia do Sul, a Associação Coreana de Esportes Eletrônicos (um grupo criado pelo governo que administra eSports dentro do país), negociou com a Riot (empresa que cuida do League of Legends) com sucesso a introdução de novas políticas, como por exemplo, contrato com duração mínima de um ano e salários mínimos aos jogadores. Essas alterações aplicaram-se apenas à liga coreana de League of Legends, mas mostram o impacto que a negociação organizada pode ter.<sup>83</sup>

A partir da adequação de contratos e regularização de todos os jogadores, equipes e atletas poderão começar a se defender legalmente e ter a garantia de direitos, entre eles os trabalhistas.

Quem sabe, em um futuro próximo, poderão ser vistas ações referentes a esportes eletrônicos no Tribunal de Justiça Desportiva ou no Supremo Tribunal de Justiça Desportiva para casos de defesas de jogadores, já que hoje esse universo é extremamente vago e as decisões acabam partindo de uma única fonte, sem dar possibilidade de defesa.

(...) no que diz respeito por exemplo ao League of Legends, os poderes de todas as competições de alto retorno estão na mão da Riot Games, que tem suas decisões tomadas e não existem até o momento, acesso para recursos

---

<sup>83</sup> Tradução livre de: There is no doubt that having some kind of a collective organization that acts separately from the leagues themselves could benefit players. In Korea, the Korean e-Sports Association (a government-created group that manages eSports within the country), successfully negotiated with Riot last year to introduce new policies for the upcoming 2015 season, including a one-year minimum contract length for players and minimum player salaries. These changes apply only to Riot's Korean league, but they underscore the impact that organized bargaining can have. HOLLIST, Katherine E. **Time to be grown-ups about video gaming: the rising eSports Industry and the need for regulation**. p. 839. Disponível em: <<http://arizonalawreview.org/pdf/57-3/57arizlrev823.pdf>>. Acesso em: 28 de agosto de 2017.

de ações dos jogadores profissionais visto que até nos seus banimentos a empresa é clara que não há recursos, mesmo para casos longos.<sup>84</sup>

Há casos de banimentos de brasileiros em competições devido ao uso de *cheats*<sup>85</sup>, como por exemplo, o caso do jogador “ASPX”, que tomou uma punição de 6 anos por se utilizar de meios ilícitos em uma final de campeonato brasileiro de Counter Strike. Porém, essa punição foi aplicada por um administrador do torneio, não dando oportunidade de defesa ao atleta.

A punição era correta, mas por não existir a via de julgamento e recurso, com a impossibilidade de defesa, é um dos pontos com o qual o uso do e-sport como esporte é vital para os empreendimentos e jogadores terem a correta possibilidade de defesa.<sup>86</sup>

As punições normalmente são anunciadas apenas nas páginas das redes sociais das organizações, não dando direito a defesa, e este é apenas um dos vários exemplos que devem ser aprimorados para que o Esporte Eletrônico seja mais respeitado. O primeiro passo é sem dúvida a aprovação do já comentado Projeto de Lei que visa o reconhecimento do Esporte Eletrônico como Esporte com respaldo da Lei Pelé, posteriormente, através de Federações e Confederações é possível que haja maior Justiça aos casos.

#### 4.3 DISPUTA JURÍDICA

No Brasil, temos um caso concreto envolvendo desavenças ligadas ao Esporte Eletrônico que envolve duas equipes tradicionais no cenário competitivo brasileiro do jogo *League of Legends*, a Keyd Stars e a Kabum, e o jogador André “esA” Pavezi.

<sup>84</sup> ALVARENGA, Rafael. E-Sports Legal – A necessidade do E-Sport como esporte. **Mais e-sports**. Disponível em: <<https://www.maisesports.com.br/e-sports-legal-necessidade-e-sport-como-esporte>>. Acesso em: 03 de outubro de 2017.

<sup>85</sup> **Cheat** é uma gíria utilizada por gamers para designar códigos e truques especiais durante o jogo. Pelo fato destes geralmente resultarem em habilidades que beneficiam o jogador ou exibirem revelações do segredo do jogo, são por vezes considerados como trapaça. Assim, um *cheater*, usuário de *cheats*, pode ser considerado um trapaceiro. O termo **cheat** traduz-se para o língua portuguesa como *trapaça*, embora nem sempre um *cheat* seja trapaça, podendo algumas vezes ser requerido para que algum segredo do jogo seja exibido. Fonte: CHEAT. In: Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cheat>. Acesso em: 15 de outubro de 2017.

<sup>86</sup> ALVARENGA, Rafael. E-Sports Legal – A necessidade do E-Sport como esporte. **Mais e-sports**. Disponível em: <<https://www.maisesports.com.br/e-sports-legal-necessidade-e-sport-como-esporte>>. Acesso em: 03 de outubro de 2017.

A batalha judicial começou em 2015, quando a Kabum entrou na justiça cobrando indenização pela saída do jogador “esA” de sua equipe. Foi pleiteada a cobrança de R\$ 95.506,08 (noventa e seis mil quinhentos e seis reais e oito centavos) que englobam inadimplemento contratual e indenização por danos materiais.

Na Contestação, a equipe KeyD pleiteou a sua exclusão do processo em virtude de ter sido procurada pelo próprio jogador, enquanto “esA” apontou irregularidades no contrato com a Kabum, entre elas, que durante três meses recebeu menos de um salário mínimo (R\$ 788,00 na época) e não teve garantias conferidas por uma relação de trabalho, defendendo que o contrato celebrado era de trabalho, e não de prestação de serviço, sendo esse o motivo do atleta ter abandonado a equipe. Portanto, o pedido da defesa era para que o processo, que até o momento corria na 1ª Vara Cível de Limeira, fosse remetido à Justiça do Trabalho.

A equipe Kabum afirmou que o contrato era de “adesão participativa”, segundo a mesma:

O fato de o primeiro Requerido [esA] atuar presencialmente como cyber-atleta e exclusivamente em favor da equipe da Autora [KaBuM], recebendo um valor mensal a título de patrocínio, não indica, por si só, a existência de uma relação de emprego. A presença dos elementos exclusividade e participação presencial é imprescindível para o tipo de contrato firmado entre o primeiro Requerido e a Autora.<sup>87</sup>

Porém, conforme pode ser visto abaixo, o Juiz Guilherme Lopes Alves Lamas entendeu que a situação se assemelha aos contratos de jogadores de futebol e devido a isso reconheceu a “incompetência absoluta” da Vara Cível, remetendo os autos à Justiça do Trabalho (anexo 1).

Processo 1004462-71.2015.8.26.0320 - Procedimento Ordinário - Indenização por Dano Material - Kabum E-sports Marketing Ltda - André Eidi Yanagimachi Pavezi - - Keyd Gaming Ltda e outro - Vistos. Kabum E-sports Marketing Ltda propôs ação ordinária de cobrança por inadimplemento contratual combinado com indenização por danos materiais contra ANDRÉ EIDI YANAGIMACHI PAVEZI, KEYD GAMING LTDA e TELEFÔNICA BRASIL S/A almejando, em apertada síntese, o recebimento de R\$95.506,08 (noventa e cinco e quinhentos e seis reais e oito centavos), a título de danos materiais, por ter o primeiro réu descumprido o contrato celebrado e passado a integrar a equipe titularizada pela segunda corré, que, por sua vez, pertence ao grupo econômico da terceira requerida. Alega que foi pactuado na cláusula 3ª do contrato que o primeiro requerido atuaria

<sup>87</sup> OLIVEIRA, Gabriel. Kabum afirma em ação que contrato de esA não era de trabalho. **MyCnb**. <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/2836-kabum-afirma-em-acao-que-contrato-de-esA-nao-era-de-trabalho>>. Acesso em: 05 de outubro de 2017.



como “cyber-atleta”, artista e competidor, em equipes ou individualmente, porém sempre e exclusivamente em favor da requerente, nos torneios e exposições previamente ajustados entre as partes, pelo período compreendido entre 1º de janeiro de 2015 e 31 de dezembro de 2015, cabendo a ele participar presencialmente de projetos e atividades da autora de natureza artística, fora e dentro de ambiente web, em eventos em geral, tanto individuais quanto coletivos, bem como de atividades nos ambientes virtuais e na rede mundial de computadores (internet), com a atuação expositiva e competitiva em jogos eletrônicos em rede, na modalidade amadora e profissional. Ocorre que, no dia 22/04/2015, às vésperas da reabilitação do primeiro requerido para as competições oficiais organizadas pela Riot Games, a requerente, na pessoa de seu representante legal, foi informada por terceiros sobre o interesse dele em se retirar da equipe Equipe KaBuM! Orange, e que este teria, inclusive, aceitado proposta de outra equipe, a Keyd Stars (segunda requerida), o que acabou se confirmando e o que lhe causou diversos prejuízos de ordem material. Houve contestação por parte dos dois primeiros réus (fls. 183/190 e 191/194), sustentando-se preliminar de incompetência absoluta, ilegitimidade e, no mérito, improcedência da indenização. Certificado o decurso do prazo para contestação quanto à terceira requerida (fl. 195). Réplica às fls. 199/207. É o relatório. Decido. O co-requerido foi contratado como “cyber-atleta”, sendo que, conforme narrado na inicial, a principal modalidade de jogos da equipe Autora é a denominada “League of legends”, organizada pela Riot, a qual organiza e gerencia os campeonatos. A situação em muito se assemelha aos contratos de jogadores de futebol, contratados para disputar campeonatos por determinadas equipes. Note-se, inclusive, que, no caso em questão, a contratação do corréu como “reforço” da equipe foi anunciada com destaque pela requerente, conforme narrado na própria inicial ([https://www.facebook.com/KaBuM.eSports/photos/a.235615609921096.1073741828.2348192900007\\_28/421111558038166/?Type=1](https://www.facebook.com/KaBuM.eSports/photos/a.235615609921096.1073741828.2348192900007_28/421111558038166/?Type=1)). E, em tais situações, **é pacífico o entendimento de que se trata de relação jurídica oriunda de relação de trabalho, cuja competência é da Justiça do Trabalho**. Sobre o tema, os precedentes do E. Tribunal de Justiça e do C. STJ, em casos análogos: Agravo de Instrumento nº 2007014-50.2013.8.26.0000 - Agravo - Ação de cobrança - Decisão que reconheceu a competência da Justiça do Trabalho para julgamento da causa - Contrato relativo a direito de imagem coligado com contrato de trabalho de atleta de futebol - Competência da Justiça do Trabalho reconhecida Art. 114, I, da CF - Precedentes do STJ - Decisão mantida Negado provimento ao recurso. (3ª Câmara de Direito Privado, Rel. Des. VIVIANI NICOLAU, j. 22/10/2013). Apelação nº 0018942-15.2012.8.26.0114 - Ação de cobrança - Contrato de Cessão de Direitos de Imagem de atleta de futebol profissional - Contrato vinculado a relação de trabalho - Competência da Justiça do Trabalho Art. 114, I, da CF - Precedentes - Sentença anulada de ofício e determinada a remessa dos autos para a Justiça do Trabalho. (6ª Câmara de Direito, Rel. Des. EDUARDO SÁ PINTO SANDEVILLE, j. 26/03/2015). Conflito de Competência nº 34.504-SP - Conflito de competência. Clube esportivo. Jogador de futebol. Contrato de trabalho. Contrato de imagem. Celebrados contratos coligados, para prestação de serviço como atleta e para uso da imagem, o contrato principal é o de trabalho, portanto, a demanda surgida entre as partes deve ser resolvida na Justiça do Trabalho. Conflito conhecido e declarada a competência da Justiça Trabalhista. (Segunda Seção, Rel. Min. NANCY ANDRIGHI, j. 12/03/2003). AgRg no Conflito de Competência nº 69.689-RJ - Agravo regimental no conflito positivo de competência. Contratos coligados de trabalho e de cessão de imagem firmado entre jogador de futebol e clube desportivo. Competência da justiça trabalhista. Decisão mantida. Agravo regimental improvido. (Segunda Seção, Rel. Min. LUIS FELIPE SALOMÃO, j. 23/09/2009). **Desse modo, reconheço a INCOMPETÊNCIA ABSOLUTA deste Juízo, de**

**modo que os autos deverão ser remetidos à Justiça do Trabalho.**  
Intime-se. - ADV: RAFAEL ESCANHOELA VICENTE (OAB 320198/SP),  
NATANI DRIELLI DE OLIVEIRA (OAB 333995/SP)

De acordo com a ata da audiência (anexo 2) no Tribunal do Trabalho, realizada em 30 de março de 2016, a equipe KeyD concordou com um acordo, a pagar R\$ 30.000,00 (trinta mil reais) à Kabum, dessa maneira, o processo terminou antes mesmo do TRT analisar e sentenciar o caso.

Apesar de o caso não ter tido uma sentença, ele é de bastante importância para esse trabalho, já que pela primeira vez um imbróglio envolvendo atletas de esportes eletrônicos foi remetido à Justiça do Trabalho, sendo comparado com o jogador de futebol. Após isso, as equipes mais tradicionais de esportes eletrônicos de nosso país passaram a registrar seus atletas.

O Brasil, de olho nas determinações internacionais da companhia, decidiu, por intermédio da Associação Brasileira de Clubes de eSports (ABCDE) firmar um acordo que estabelece que atletas e treinadores das equipes participantes do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol) teriam registro na carteira profissional de trabalho, seguindo as diretrizes da Lei Pelé. Em vista disso, os atletas e treinadores de eSports passaram a ter o mesmo contrato que atletas da modalidade do futebol utilizam.<sup>88</sup>

O futebol um dia já foi um esporte novo, subvalorizado e totalmente amador, em que se demorou para se criar uma legislação, conforme abordado no capítulo sobre a história do direito desportivo. Com isso, é de se esperar que no caso dos atletas de esportes eletrônicos, que é uma área extremamente nova, haja uma certa demora para que se crie uma jurisprudência. Além disso, justamente por se tratar de uma área tão nova, os atletas acabam assinando qualquer contrato, mesmo que extremamente oneroso, para que não percam a oportunidade, ou simplesmente por falta de conhecimento. No próximo subcapítulo será apresentado um contrato de participação em um dos principais campeonatos de esportes eletrônicos no mundo que mostra isso.

Não há problema que sejam assinados outros modelos de contrato, como os de patrocínio, que também estão previstos na Lei Pelé, porém, deve ser verificado a situação concreta, se os requisitos da relação de emprego não estão presentes no

---

<sup>88</sup> ALVES, Tarsila Machado. Carteira de Trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports. **ESPN** Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/724367\\_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda](http://espn.uol.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda)>. Acesso em 07 de outubro de 2017.

contrato cível, pois nesses casos, havendo ou não contrato de trabalho, a Justiça Trabalhista fará o reconhecimento desta forma.

#### 4.4 CONTRATO - LEAGUE OF LEGENDS

Conforme abordado no trabalho, o jogo mais jogado competitivamente no mundo é o *League of Legends*, consequentemente seus campeonatos são os mais assistidos. O campeonato mundial do jogo é um dos que mais paga no mundo dos esportes eletrônicos<sup>89</sup>, e para jogar ele os jogadores muitas vezes assinam contratos complicados e onerosos para poder participar da competição.

Conforme abordado anteriormente no trabalho, em busca de um sonho e em virtude de serem muito jovens e não possuírem o assessoramento adequado, os jogadores assinam os termos sem nem os ler direito, é bem provável que os jogadores muitas vezes não tenham ideia do que estão assinando, e nesses termos de uma situação tão desequilibrada, os atletas podem acabar facilmente sendo explorados.

No anexo 3 há a cópia do contrato que os jogadores tiveram que assinar para participar do Campeonato Mundial de *League of Legends* no ano de 2014. Apesar de não se tratar necessariamente de um contrato de trabalho, é importante sua análise no presente trabalho para visualizar um exemplo de contrato no mundo dos esportes eletrônicos, no caso, o contrato para participar de uma das principais e mais assistidas competições.

A cláusula 5 do contrato (anexo 3) por si só já é um tanto quanto onerosa e trata do direito de imagem. O direito de imagem e arena já foi abordado no presente trabalho, e conforme foi visto, ele é importante fonte de renda para os atletas, assinando essa cláusula eles praticamente renunciam a esses direitos. O jogador permite que a empresa responsável pelo jogo utilize sua imagem de graça, para sempre, em todo e qualquer lugar.

#### 5. USO DO MEU NOME

A menos que proibido por lei, concedo à Liga e à Riot permissão ilimitada para usar, alterar, editar ou modificar meu nome, tag, apelido, iniciais, imagem, fotografia, animação, persona, autógrafo/assinatura, voz, estatísticas, informação biográfica e/ou qualquer outra indicação pessoal,

---

<sup>89</sup> No ano de 2016, a premiação do campeonato mundial de *League of Legends* foi superior a 5 milhões de dólares. Fonte: **ESPN**. 2016 League of Legends Worlds prize pool at \$5.07 M with fans contributions. Disponível em: <[http://www.espn.com/esports/story/\\_/id/17919126/2016-league-legends-worlds-prize-pool-507m-fan-contributions](http://www.espn.com/esports/story/_/id/17919126/2016-league-legends-worlds-prize-pool-507m-fan-contributions)>

identificando características ou informações fornecidas por mim (coletivamente, a "Materiais do membro da equipe"), cada um, no todo ou em parte, em todas e quaisquer mídias presentes e futuras, em todo o mundo, em perpetuidade, em conexão com a temporada, os torneios, o jogo, as partes de motim e/ou a venda, publicação, exibição, promoção, publicidade, patrocínio e comércio do exposto (coletivamente, o "Propaganda"). Para fins de clareza, a concessão de direitos acima inclui o direito e a autoridade das Partes de usar e autorizar ou sublicenciar afiliados, licenciados ou patrocinadores a usar e exibir os Materiais do Membro da Equipe (a) em sites e em postagens de mídias sociais (por exemplo, Facebook e YouTube) e conteúdo editorial relacionado ao LCS, Game, Season, Tournament e eventos relacionados; (b) em conexão com o webcast, streaming, transmissão, transmissão e outras distribuições do LCS, Game, Season, Tournament e eventos relacionados, incluindo o direito de usar após a temporada de 2014, qualquer material do membro da equipe fixado em um meio tangível (por exemplo, , filmado, fotografado, gravado ou capturado de outra forma) durante a temporada 2014 (ou seus derivados); e (c) caso contrário, em relação ao marketing, publicidade, patrocínio e promoção do LCS, Game, Season, Tournament e eventos relacionados. Em relação a estas questões, liberto as Partes Motim de todas e quaisquer responsabilidades associadas a elas. **Eu concordo que não terei o direito de inspecionar ou aprovar a Publicidade. Eu entendo e concordo que não recebo compensações, honorários, royalties ou qualquer outra forma de pagamento por uso de Materiais do Membro da Equipe.** Nada aqui requer que a Liga faça uso de qualquer dos direitos concedidos acima.<sup>90</sup>

Além disso, a parte em negrito reafirma que o atleta entende e concorda em não receber pagamento pelo uso de sua imagem, mesmo após ele se aposentar, sua imagem pode continuar sendo utilizada, o atleta sequer tem o direito de aprovar como sua imagem será utilizada não podendo interromper esse uso, por mais desagradável que possa ser a ele.. Apesar de não se tratar de um contrato de trabalho, e sim de

---

<sup>90</sup> Tradução livre de: USE OF MY NAME AND LIKENESS: Unless prohibited by law, I hereby grant to the League and the other Riot Parties unlimited permission to use, alter, edit, or modify my name, tag, nickname, initials, likeness, image, picture, photograph, animation, persona, autograph/ signature, voice, statistics, biographical information and/or any and all other personal indicia, identifying characteristics or information supplied by me (collectively, the "Team Member Materials"), each in whole or in part in any and all present and future media, worldwide, in perpetuity, in connection with the Season, Tournaments, the Game, the Riot Parties, and/or the sale, publication, display, promotion, advertising, sponsorship, and trade of the foregoing (collectively, the "Advertising"). For purposes of clarity, the foregoing grant of rights includes the right and authority of the Riot Parties to use, and to authorize or sublicense affiliates, licensees or sponsors to use and display the Team Member Materials (a) on websites and in social media postings (e.g., Facebook and YouTube) and editorial content relating to the LCS, Game, Season, Tournament and related events; (b) in connection with the webcast, streaming, telecast, broadcast and other distribution of the LCS, Game, Season, Tournament and related events, including the right to use after the 2014 Season any Team Member Materials fixed in a tangible medium (e.g., filmed, photographed, recorded or otherwise captured) during the 2014 Season (or derivatives thereof); and (c) otherwise in connection with the marketing, advertising, sponsorship, and promotion of the LCS, Game, Season, Tournament and related events. In connection with these matters, I hereby release the Riot Parties from any and all liability associated therewith. I agree that I will have no right to inspect or approve the Advertising. I understand and agree that I will not receive compensation, fees, royalties, or any other form of payment for use of Team Member Materials. Nothing herein requires the League to make use of any of the rights granted above.

participação de competição em outro país, algumas cláusulas, como a transcrita acima, são um tanto quanto leoninas.

A cláusula 6 (anexo 3), também é um prejudicial para os atletas, nela, enquanto o jogador está envolvido no jogo *League of Legends* profissionalmente, ele não pode participar de competições de outros jogos.

6. RESTRIÇÕES PROMOCIONAIS E COMPROMISSOS:

Eu concordo que não vou, sem o prévio consentimento por escrito da Liga, participar ou competir em qualquer competição de videogames, torneios, exposições, demonstrações ou outros eventos de videogames em qualquer lugar no mundo, além de como membro da equipe em torneios, exposições ou atividades promocionais aprovadas pela equipe ou exigidas pela Liga. Eu também concordo que eu não transmitirei publicamente nem divulgarei qualquer jogo que não esteja estabelecido na Lista Restrita estabelecida pela Liga.<sup>91</sup>

Essa cláusula reduz os ganhos potenciais do atleta, além de jogar *League of Legends* ele pode ser muito bom em outro jogo, como por exemplo, o *Hearthstone*, que é um jogo individual com boas premiações, porém, enquanto os termos do contrato se aplicarem, o jogador tem que abrir mão do possível ganho que poderia ter em outro jogo.

Um contrato como esse evidencia a disparidade entre o atleta e a empresa responsável pelo jogo. Este é um ótimo contrato da perspectiva da organizadora, que diz ao atleta o que ele deve fazer, limita sua responsabilidade, usa seus direitos de imagem de graça e para sempre, além de impedir que o atleta participe ou promova jogos dos concorrentes.

Este é apenas um modelo de contrato que os atletas têm que se submeter para ter o “e-sport” como trabalho, a disparidade das partes é ainda muito grande e as empresas sabem que os jogadores se submetem a contratos como esses em busca de seus objetivos. Com a evolução do esporte eletrônico, e com a criação de federações, já abordada nos primeiros capítulos, é de se esperar que essa disparidade entre as partes reduza e que os contratos se tornem mais justos.

---

<sup>91</sup> Tradução livre de: PROMOTIONAL RESTRICTIONS AND COMMITMENTS: I agree that I will not, without the League's prior written consent in each instance, participate or compete in any video gaming competitions, tournaments, exhibitions, demonstrations or other video gaming events anywhere in the world, other than as a Team member in tournaments, exhibitions or promotional activities approved by the Team or required by the League. I also agree that I will not publicly stream or otherwise publicize my play of any games set forth on the League's Sponsorship and Streaming Restricted List.

## 5 CONCLUSÃO

Nesse trabalho foi analisada a questão dos atletas de esportes eletrônicos, que vivem em um limbo jurídico em virtude da falta de regulação do setor. Através dele pode-se compreender a relevância do tema, através do primeiro capítulo que abordou o crescimento econômico, social e de praticantes, o que faz crer que não deve demorar para que disputas jurídicas apareçam com cada vez mais frequência.

O que se avalia é que o esporte eletrônico deve sim ser considerado um esporte, e que o seu praticante, conseqüentemente, é um atleta, e como um, deve ser respaldado pela Lei Pelé e pela CLT, por isso a relevância de se mostrar o histórico do Direito Desportivo em nosso país, pois, da mesma maneira que um jogador de futebol profissional levou tempos para alcançar seus direitos, é de se esperar que para os praticantes de esportes eletrônicos haja uma evolução gradual, inclusive pelo preconceito ainda enfrentado por esses atletas.

Após a análise dos elementos da relação de emprego, evidenciou-se que em diversos contratos que os atletas de esportes eletrônicos possuem, que são de natureza cível, na verdade há uma relação de trabalho, confirmada pela decisão do Tribunal Regional do Trabalho de São Paulo, única no país sobre o tema e que foi objeto de análise do presente trabalho.

Foram também observadas particularidades dos contratos de atletas de outros esportes, como as figuras de concentração, direito de imagem, direito de arena e cláusula penal, e como isso se assemelha com o atleta de esportes eletrônicos, sendo esses, portanto, merecedores de tais benefícios.

Por fim, é apresentado um modelo de contrato da maior competição do mundo, que evidencia a que esses atletas têm que se submeter para se tornarem profissionais, contratos extremamente onerosos, em que se abre mão de direitos básicos simplesmente para poder competir

Diante do exposto, conclui-se que o atleta profissional de esportes eletrônicos, quando tem sua relação jurídica estabelecida com um clube e/ou pessoa jurídica é sim um empregado com relação jurídica trabalhista. É importante frisar que não há problema em um contrato de patrocínio com um atleta de forma individual, desde que os termos deste não configure relação de emprego, conforme abordado no trabalho. Portanto, este tema requer atenção em razão do grande crescimento dos esportes eletrônicos no mundo inteiro, e, especialmente em nosso país, portanto, é de se

esperar que conflitos nessa área apareçam de maneira exponencial, principalmente se o Projeto de Lei 7.747/2017 for aprovado e os esportes eletrônicos sejam expressamente previstos como esporte na Lei Pelé.

## REFERÊNCIAS

AIDAR, Carlos Miguel Castex et. al. **Direito Desportivo**, 1ª edição, Campinas – São Paulo: Editora Jurídica Mizuno, 2000.

ALVARENGA, Rafael. E-Sports Legal – A necessidade do E-Sport como esporte. **Mais e-sports**. Disponível em: <<https://www.maisesports.com.br/e-sports-legal-necessidade-e-sport-como-esporte>>. Acesso em: 03 de outubro de 2017.

ALVES, Tarsila Machado. Carteira de Trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports. **ESPN**. Disponível em: [http://espn.uol.com.br/noticia/724367\\_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda](http://espn.uol.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda). Acesso em 07 de outubro de 2017.

ARAUJO, Bruno. Atletas de games ganham R\$ 3 mil por mês e jogam até 14 horas por dia. **G1**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/04/atletas-de-games-ganham-r-3-mil-por-mes-e-jogam-ate-14-horas-por-dia.html>>. Acesso em: 20 de setembro de 2017.

BARROS, Alice Monteiro de. **Curso de Direito do Trabalho**. 7ª edição. São Paulo: LTr, 2011.

BELMONTE, Alexandre Agra. **Direito Desportivo, Justiça Desportiva e principais aspectos jurídico-trabalhistas da relação de trabalho do atleta profissional**. Disponível em: <<https://goo.gl/eeM1p7>>. Acesso em: 15 de setembro de 2017.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição**: República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

\_\_\_\_\_. Decreto-Lei nº 526, de 1º de julho 1938. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1930-1939/decreto-lei-526-1-julho-1938-358396-publicacaooriginal-1-pe.html>>. Acesso em 05 de setembro de 2017.

\_\_\_\_\_. Decreto-Lei nº 1.056, de 19 de janeiro de 1939 – publicação original. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1930-1939/decreto-lei-1056-19-janeiro-1939-349204-publicacaooriginal-1-pe.html>>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

\_\_\_\_\_. Decreto-Lei nº 3.199, de 14 de abril de 1941 – publicação original. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-3199-14-abril-1941-413238-publicacaooriginal-1-pe.html>>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

\_\_\_\_\_. Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/Del5452.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del5452.htm)>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.



\_\_\_\_\_. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm)>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

\_\_\_\_\_. Lei nº 8.672, de 06 de julho de 1993. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8672.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8672.htm)>. Acesso em: 08 de setembro de 2017.

\_\_\_\_\_. Projeto de Lei nº 7747/2017. Disponível em: <[http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=1564501&filename=Tramitacao-PL+7747/2017](http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1564501&filename=Tramitacao-PL+7747/2017)>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

CHEAT. In: Wikipedia. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Cheat>>. Acesso em: 15 de outubro de 2017.

COELHO, Helio Tadeu Brogna. **E-sport: Os riscos nos contratos de cyber-atleta**. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas>>. Acesso em: 10 de setembro de 2017.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 15ª ed. São Paulo: LTr, 2016.

ESPN. Ronaldo fenômeno compra parte de time de League of Legends e entra para os eSports. **ESPN**. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/664270\\_ronaldo-fenomeno-compra-parte-de-time-de-league-of-legends-e-entra-para-os-esports](http://espn.uol.com.br/noticia/664270_ronaldo-fenomeno-compra-parte-de-time-de-league-of-legends-e-entra-para-os-esports)>. Acesso em: 02 de outubro de 2017.

ESPORTE ELETRÔNICO In: Wikipedia. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Esporte\\_eletr%C3%B4nico](https://pt.wikipedia.org/wiki/Esporte_eletr%C3%B4nico)>. Acesso em 25 de agosto de 2017.

FRANÇA, R. L. **Teoria e prática da cláusula penal**. São Paulo: Saraiva, 1988.

GARCIA, Eduardo Gonzalez; LÓPEZ, Juan Carlos Tavelera. **E-sports como modalidade de esporte**. Disponível em: <<http://www.fes-sociologia.com/files/congress/12/papers/3984.pdf>>. Acesso em: 28 de agosto de 2017.

HOLLIST, Katherine E. **Time to be grown-ups about video gaming: the rising eSports Industry and the need for regulation**. Disponível em: <<http://arizonalawreview.org/pdf/57-3/57arizlrev823.pdf>>. Acesso em: 28 de agosto de 2017.

LI, Roland. **Good luck and have fun: the rise of eSports**. New York: Skyhorse Publishing, 2016.

LYRA FILHO, João. **Introdução ao direito desportivo**. Rio de Janeiro: Pongetti, 1952.

MENON Prashob; BALL, Matthew. **Why the next sports empire will be built on eSports**. Disponível em: <<https://redef.com/original/good-game-why-esports-is-the-next-major-league-sport>>. Acesso em: 01 de setembro de 2017.

MIRANDA, Jonathan. Times de Futebol nos eSports. **Playstorm**. Disponível em: <https://www.playstorm.com.br/times-de-futebol-nos-esports>. Acesso em: 03 de outubro de 2017.

MYCNB. **Vash pede para sair da Kabum por falta de estrutura para treinos**. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/5253-vash-pede-para-sair-da-kabum-por-falta-de-estrutura-para-treinos>>. Acesso em: 02 de outubro de 2017.

NEWZOO. **Global Games Market Will Grow 9.4% to \$91.5Bn in 2015**. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-will-grow-9-4-to-91-5bn-in-2015>>. Acesso em: 29 de agosto de 2017

NUNES, Canto Emily. Como funciona uma gaming house no Brasil. **Free the essence**. Disponível em: <<https://www.freetheessence.com.br/nova-economia/modelos-disruptivos/como-funciona-uma-gaming-house-no-brasil>>. Acesso em: 20 de setembro de 2017.

OLIVEIRA, Gabriel. Kabum afirma em ação que contrato de esA não era de trabalho. **MyCnb**. <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/2836-kabum-afirma-em-acao-que-contrato-de-esa-nao-era-de-trabalho>>. Acesso em: 05 de outubro de 2017.

PELUSO, Rogério Fernando. **O atleta profissional de Futebol e o direito do trabalho**. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/8474/1/Fernando%20Rogerio%20Peluso.pdf>>. Acesso em: 20 de setembro de 2017.

SÃO PAULO (estado). Decreto-Lei nº 10.409, de 04 de agosto de 1939. Disponível em: <<http://dobuscadireta.imprensaoficial.com.br/default.aspx?DataPublicacao=19390805&Caderno=DO&NumeroPagina=2>>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

SARMENTO, Igor Asfor. Considerações sobre o direito de arena e o direito de imagem à luz da Lei n.º 12.395/2011; MELO FILHO, Álvaro; SÁ FILHO, Fábio Menezes de; SOUZA NETO, Fernando Tasso de; RAMOS, Rafael Teixeira (Coord.). **Direito do Trabalho Desportivo**: homenagem ao professor Albino Mendes Baptista – Atualizado com a Lei que alterou a Lei Pelé – Lei n.º 12.395, de 16 de março de 2011. São Paulo: Quartier latin, 2012.

SETO, Guilherme. Emissoras brigam por direitos de transmissão de esportes eletrônicos. **UOL**. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/esporte/2017/01/1852497-emissoras-brigam-por-direitos-de-transmissao-de-esportes-eletronicos.shtml>>. Acesso em: 28 de agosto de 2017.

TASSI, Paul. The U.S. now recognizes eSports Players as professional Athletes. **Forbes**. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s>>.

now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes/#7931cff03ac9. Acesso em: 28 de agosto de 2017>. Acesso em: 01 de setembro de 2017.

TAYLOR, T. L. **Raising the Stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming**. Cambridge, MA: MIT Press, 2012.

TEIXEIRA, Chandy. Mega-sena: prêmio de US\$ 10 mi do Mundial de Dota bate até Libertadores. **Sportv**. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/08/mega-sena-premio-de-us-10-mi-do-mundial-de-dota-bate-ate-libertadores.html>>. Acesso em: 28 de agosto de 2017.

TEIXEIRA, Chandy. Nutricionistas, psicólogos e até arena: conheça as milionárias gaming houses. **Sportv**. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/07/nutricionistas-psicologos-e-ate-arena-conheca-milionarias-gaming-houses.html>>. Acesso em: 20 de setembro de 2017.

THE GUARDIAN. **The Olympic Council of Asia announced Monday that it will include esports in the 2018 Asian Games and make it a medal sport in 2022**. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>>. Acesso em: 28 de agosto de 2017.

TURBINO, Manoel José Gomes. **500 anos de legislação esportiva brasileira**: do Brasil Colônia ao início do Século XXI. 1ª edição, Rio de Janeiro: Shape, 2002. p. 85.

UOL. **Pro-player da Pain obtém visto como jogador profissional de eSport**. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/08/17/pro-player-da-pain-obtem-visto-como-jogador-profissional-de-esport.htm>>. Acesso em: 01 de setembro de 2017.

USA TODAY. **Paris open to esports on 202 Olympic Program**. Disponível em: <[https://www.usatoday.com/story/sports/olympics/2017/08/08/ap-interview-paris-open-to-esports-on-2024-olympic-program/104405930/?siteID=je6NUbpObpQ-bsj\\_kS0OziXMjBN2nNezxQ](https://www.usatoday.com/story/sports/olympics/2017/08/08/ap-interview-paris-open-to-esports-on-2024-olympic-program/104405930/?siteID=je6NUbpObpQ-bsj_kS0OziXMjBN2nNezxQ)>. Acesso em: 29 de agosto de 2017.

ZAINAGHI, Domingos Sávio - **Nova legislação desportiva**: aspectos trabalhistas. São Paulo: LTr, 2004.

## ANEXO 1 – REMETIMENTO DOS AUTOS À JUSTIÇA DO TRABALHO

fls. 7



**TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO**

**COMARCA DE LIMEIRA**

**FORO DE LIMEIRA**

**1ª VARA CÍVEL**

**RUA BOA MORTE, 661, Limeira-SP - CEP 13480-181**

**Horário de Atendimento ao Público: das 12h30min às 19h00min**

### DESPACHO

Processo Digital nº: **0013390-28.2015.8.26.0320**  
 Classe – Assunto: **Exceção de Incompetência - Indenização por Dano Material**  
 Excipiente: **Keyd Gaming Ltda**

Juiz(a) de Direito: Dr(a). **Guilherme Salvatto Whitaker**

Vistos.

Diante da decisão de fls. 224/226 dos autos principais, remetam-se os autos à Justiça do Trabalho.

Int.

Limeira, 28 de setembro de 2015.

**DOCUMENTO ASSINADO DIGITALMENTE NOS TERMOS DA LEI 11.419/2006,  
 CONFORME IMPRESSÃO À MARGEM DIREITA**

WHITAKER, liberado nos autos em 28/09/2015 às 13:23 .  
 Documento do, informe o processo 0013390-28.2015.8.26.0320 e código 8W00000002BIY5.

## ANEXO 2 – ATA DA AUDIÊNCIA

### ATA DE AUDIÊNCIA

**PROCESSO:** 0012032-31.2015.5.15.0014  
**RECLAMANTE:** KABUM E-SPORTS MARKETING LTDA  
**RECLAMADA:** ANDRE EIDI YANAGIMACHI PAVEZI

*Em 30 de março de 2016, na sala de sessões da MM. 1ª VARA DO TRABALHO DE LIMEIRA/SP, sob a direção do Exmo. Juiz RENATO DE CARVALHO GUEDES, realizou-se audiência relativa ao processo identificado em epígrafe.*

Presente o preposto do reclamante, Sr. GUILHERME KOCK DA FONTE documento de identidade de RG: 36.330.801 SSP/SP, acompanhado da Advogada, Dra. NATANI DRIELLI DE OLIVEIRA, OAB nº 333995D/SP, e o Dr. João de Almeida Giroto, OAB nº 115363/SP, que juntará carta de preposição no prazo de 10 dias.

Presente a 1ª reclamada, Sr. ANDRE EIDI YANAGIMACHI PAVEZI, acompanhado do Advogado, Dr. EDUARDO LUIS FERREIRA PORTO DE JESUS, OAB nº 260848/SP, que juntará procuração no prazo de 10 dias.

Presente o sócio da 2ª reclamada KEYD GAMING LTDA - EPP, Sr. ANDRE VICTOR PONTES passaporte nº FF556989- SP, acompanhado do Advogado, Dr(a). EDUARDO LUIS FERREIRA PORTO DE JESUS, OAB nº 260848/SP, que juntará procuração no prazo de 10 dias.

Presente o preposto da 3ª reclamada TELEFONICA BRASIL S.A., Sr. ALISSON DA SILVA documento de identidade de RG: 290.710.08-3 SSP/SP, acompanhado da Advogada, Dra. DAYANE PUENTE CASTILHO, OAB nº 357930/SP.

#### **AÇÃO DO RECLAMANTE CONTRA A 3ª RECLAMADA**

O reclamante desiste da ação em relação à reclamada. A Vara homologa e extingue sem julgamento de mérito o processo em relação à esta.

#### **AÇÃO DO RECLAMANTE CONTRA A 1ª E 2ª RECLAMADA**

Conciliados.

A 2ª reclamada pagará a reclamante a importância líquida de R\$ 33.000,00 sendo, R\$ 30.000,00 para o reclamante e R\$ 3.000,00 a título de honorários advocatícios.

O pagamento ao reclamante será no dia 15/04/2016.

O pagamento ao Ilmo Advogado, patrono do reclamante será no dia 15/04/2016.

O pagamento ao reclamante será efetuado mediante depósito na conta-corrente do reclamante, cujo número da conta-corrente e número do CNPJ do titular é de conhecimento da reclamada.

O pagamento ao Ilmo. Advogado patrono do reclamante será efetuado mediante depósito na conta-corrente do Ilmo. Advogado patrono do reclamante, cujo número da conta-corrente e número do CPF do titular é de conhecimento da reclamada.

Eventuais encargos tributários incidentes sobre os valores objeto do acordo ficam a cargo da 2ª

reclamada.

Multa de 50% na hipótese de inadimplemento das obrigações pecuniárias.

O descumprimento acarretará o vencimento antecipado das parcelas remanescentes.

O valor pago é assim discriminado: indenização.

As custas e despesas processuais ficam a cargo do reclamante.

O reclamante declara que o pagamento de custas acarretará prejuízo para o seu sustento e de sua família, assumindo responsabilidade criminal em caso de falsidade desta declaração, requerendo dispensa do pagamento das custas e despesas processuais.

Cumpridas as obrigações, o reclamante dará quitação do objeto do processo e das obrigações oriundas da relação jurídica havida entre as partes.

O 1º reclamado responde subsidiariamente pelas obrigações pecuniárias objeto do acordo.

Voltem os autos conclusos para apreciação do acordo.

Cientes.

Nada mais.

**RENATO DE CARVALHO GUEDES**

Juiz do Trabalho

---

---

**ALEXANDRE DE BRITO SILVA**

Secretário de Audiência

Elisa Soares

Estagiária de Direito



## ANEXO 3 – CONTRATO DE PARTICIPAÇÃO NO CAMPEONATO MUNDIAL DE LEAGUE OF LEGENDS



### ELIGIBILITY AND RELEASE FORM

#### PLEASE READ CAREFULLY – IN THIS FORM YOU WILL WAIVE OR GIVE UP CERTAIN LEGAL RIGHTS

1. **PURPOSE:** I have recently agreed to join a professional eSports team (“**Team**”) and to play for the Team in the 2014 Season of the League of Legends Championship Series (the “**Season**”). League of Legends Championship Series LLC (“**League**”) has notified the Team that it has reviewed the Team’s Registration Application, and that the Team has qualified to participate in certain League-sponsored competitions, tournaments and exhibitions (each a “**Tournament**”) to be held during the Season in connection with the League Championship Series (the “**LCS**”). I would like the opportunity to participate in one or more Tournament events as a member of the Team and to have the right to access the League of Legends online video game (the “**Game**”) for Tournament play. I understand that the Team will not be eligible to participate in the Season, and I will not have the right to play for the Team in the Tournaments, unless I agree to be bound by the terms and conditions in this Eligibility and Release Form (“**Form**”).
  2. **PLAY BY THE RULES:** I agree to abide and be bound by the Tournament rules, the LCS Rules and the Summoner’s Code (collectively, the “**Rules**”) and to observe and comply with (a) all written and verbal instructions of the League or its affiliates regarding my conduct during Tournament play and related events and access to, and secure use of, any related facilities, hardware, software and equipment. I further agree to take no action that is inconsistent with applicable law, the Rules and/or the standards of good conduct, fair play and good sportsmanship. I acknowledge that I have access to the Rules (the LCS Rules are viewable at <http://na.lolesports.com/about#tabs=1>) and understand that they are subject to change in accordance with their terms.
  3. **ELIGIBILITY:** I represent and warrant to the League that I am an eligible entrant, as defined in the Rules, and that I am or will be 17 years of age or older on the date that the Tournament begins or, if a minor, I understand that my parent or legal guardian will be required to execute my agreement with the Team and this Form. I further represent and warrant to the League that I am legally able to travel to the country or countries where the Tournament is held and remain in such country or countries for the entire duration of the Season. In addition, I represent and warrant that I have entered into a binding Player Services Agreement with the Team, in compliance with all League requirements.
  4. **LIMITATION OF LIABILITY:** I AGREE THAT THE LIABILITY OF THE LEAGUE, ITS AFFILIATES AND EACH OF THEIR RESPECTIVE SPONSORS, OFFICERS, DIRECTORS, SHAREHOLDERS, EMPLOYEES, AGENTS, REPRESENTATIVES, ASSIGNS AND SUCCESSORS-IN-INTEREST (INDIVIDUALLY, A “**RIOT PARTY**” AND JOINTLY OR COLLECTIVELY, THE “**RIOT PARTIES**”) TO ME FOR ALL HARM, DAMAGES, INJURY OR LOSS SHALL BE LIMITED TO TWENTY-FIVE THOUSAND DOLLARS (\$25,000.00), AND THIS SHALL BE MY ONLY REMEDY REGARDLESS OF WHAT LEGAL THEORY IS USED TO DETERMINE THAT ANY RIOT PARTY WAS LIABLE FOR THE HARM, DAMAGES, INJURY OR LOSS. I FURTHER AGREE THAT THE LIMITATION OF LIABILITY IN THIS SECTION SHALL APPLY (A) EVEN IF IT IS DETERMINED THAT A RIOT PARTY CAUSED THE HARM, DAMAGES, INJURY OR LOSS TO ME, AND (B) TO ALL HARM, DAMAGES, INJURY OR LOSS INCURRED INCLUDING ACTUAL, DIRECT, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, PROPERTY DAMAGE AND LOSSES DUE TO BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF PROFITS, PERSONAL INJURY OR DEATH. I understand and agree that this Form, and particularly this Section, shall apply to and protect the Riot Parties and shall be binding on my heirs, administrators, custodians, trustees, agents and successors. I acknowledge that the Team is not an agent, partner or employee of any Riot Party and that no Riot Party has any fiduciary obligations to me. I acknowledge and agree that my compensation and prize money, if any, will come directly from my Team and not from any Riot Party.
- I AM AWARE OF THE RISKS, DANGERS AND HAZARDS ASSOCIATED WITH GAME PLAY AND THE TOURNAMENTS AND I FREELY ACCEPT AND FULLY ASSUME ALL SUCH RISKS, DANGERS AND HAZARDS AND THE POSSIBILITY OF PERSONAL INJURY, DEATH, PROPERTY DAMAGE OR LOSS RESULTING FROM THE MY PARTICIPATION IN SUCH ACTIVITIES.**
5. **USE OF MY NAME AND LIKENESS:** Unless prohibited by law, I hereby grant to the League and the other Riot Parties unlimited permission to use, alter, edit, or modify my name, tag, nickname, initials, likeness, image, picture, photograph, animation, persona, autograph/ signature, voice, statistics, biographical information and/or any and all other personal indicia, identifying characteristics or information supplied by me (collectively, the “**Team Member Materials**”), each in whole or in part in any and all present and future media, worldwide, in perpetuity, in connection with the Season, Tournaments, the Game, the Riot Parties, and/or the sale, publication, display, promotion, advertising, sponsorship, and trade of the foregoing (collectively, the “**Advertising**”). For purposes of clarity, the foregoing grant of rights includes the right and authority of the Riot Parties to use, and to authorize or sublicense affiliates, licensees or sponsors to use and display the Team Member Materials (a) on websites and in social media postings (e.g., Facebook and YouTube) and editorial content relating to the LCS, Game, Season, Tournament and related events; (b) in connection with the webcast, streaming, telecast, broadcast and other distribution of the LCS, Game, Season, Tournament and related events, including the right to use after the 2014 Season any Team Member Materials fixed in a tangible medium (e.g., filmed, photographed, recorded or otherwise captured) during the 2014 Season (or derivatives thereof); and (c) otherwise in connection with the marketing, advertising, sponsorship, and promotion of the LCS, Game, Season, Tournament and related events. In connection with these matters, I hereby release the Riot Parties from any and all liability associated therewith. I agree that I will have no right to inspect or approve the Advertising. I understand and agree that I will not receive compensation, fees, royalties, or any other form of payment for use of Team Member Materials. Nothing herein requires the League to make use of any of the rights granted above.
  6. **PROMOTIONAL RESTRICTIONS AND COMMITMENTS:** I agree that I will not, without the League’s prior written consent in each instance, participate or compete in any video gaming competitions, tournaments, exhibitions, demonstrations or other video gaming events anywhere



in the world, other than as a Team member in tournaments, exhibitions or promotional activities approved by the Team or required by the League. I also agree that I will not publicly stream or otherwise publicize my play of any games set forth on the League's Sponsorship and Streaming Restricted List.

7. **BENICE:** I agree that I will not make, publish or communicate to any person or entity in any online or other public forum any defamatory or disparaging remarks, comments or statements concerning the Tournaments, the Riot Parties, the Game or any other software, products or services of the Riot Parties, or employees, officers, directors, agents, officials, investors or sponsors thereof.

8. **GOOD IDEAS:** I may from time to time provide suggestions, comments or other feedback ("**Feedback**") to the Riot Parties regarding new features or functionality for the Game and/or improvements to the Tournament or competitive Game play. I acknowledge and agree that Feedback, even if I designate it as confidential, shall not, absent a separate written agreement signed by a Riot Party, create any confidentiality obligation for the Riot Parties. Furthermore, except as otherwise expressly provided in a separate subsequent written agreement signed by the League or any other Riot Party, the Riot Parties shall be free to use, disclose, reproduce, license or otherwise distribute and exploit the Feedback as it they see fit, entirely without obligation or restriction to me of any kind on account of intellectual property rights, confidentiality obligations or otherwise.

9. **LIMITATIONS ON MY REMEDIES:** To the extent permitted by law, I agree that no lawsuit or any other legal proceeding against the Riot Parties relating to or arising out of the Season, Tournament or the Game shall be brought or filed by me or my guardians or representatives more than one (1) year after the incident giving rise to the claim occurred. In addition, any such legal proceeding shall not be heard before a jury. To the extent permitted by law, I agree that I will not bring any class action lawsuit (or authorize my guardians or representatives bring any class action lawsuit) against the Riot Parties or be a representative plaintiff or plaintiff class member in any such lawsuit.

10. **TAXES AND BENEFITS:** I acknowledge and agree that the Riot Parties shall not be responsible for the payment of any national, federal, state and local taxes imposed on me as a consequence of the payments I may receive from the Team. I further acknowledge that I am not entitled to participate in any employee benefit plans, including any retirement or health insurance plan of the Riot Parties.

11. **BEING A GOOD TEAM MEMBER; FINES AND SUSPENSIONS:** I acknowledge that, in order to maintain the integrity of the Game, the League or the Team may impose fines, suspensions, disqualifications, and other disciplinary action. I further acknowledge that my failure to play in any Tournament or related event or to participate in any League-sponsored marketing, advertising or promotional activities when requested may result in a fine, suspension, disqualification, or other disciplinary action that will be enforced against me and/or my Team, as provided in the Rules.

12. **USE OF OTHER PEOPLE'S STUFF:** As a professional player of the Game in connection with the LCS, I acknowledge that I may have access to confidential information of the League or its affiliates, including information relating to the Game. I agree not to disclose any information marked as "Confidential" to any other person or entity. I further agree not to use any such confidential information for any purpose, other than for the purpose of carrying out my obligations as a professional player in the LCS. In addition, with respect to the League, I agree that I will not: (a) use or display the League Materials (as defined below) on or in connection with any products, services or otherwise without the prior written consent of the League in each instance; (b) register any League Materials with any governmental or other authority anywhere in the world; or (c) register a domain name that consists of, incorporates, or is based, in whole or in part, on, any of the League Materials anywhere in the world. As used herein, the term "**League Materials**" means (i) League's name and the names of its affiliates or the LCS, and any trade name, trademark, trade device, service mark or symbol used by the League or any of its affiliates, and any abbreviation or contraction thereof, including the marks LEAGUE OF LEGENDS®, RIOT GAMES®, and their associated logos; and (ii) the Game, including all versions, improvements, derivatives and sequels thereof.

13. **FORM PLAYER SERVICES AGREEMENT:** I acknowledge that I will not be permitted to play in Tournaments unless I have a written agreement with my Team, in compliance with all League requirements. The League has developed a Form Player Services Agreement ("**Form Player Agreement**") and made it available free-of-charge for use by LCS players and teams. I acknowledge that I am not obligated to use the Form Player Agreement. If I elect to use the Form Player Agreement, I acknowledge that the Disclaimer and related terms and conditions that accompany the Form Player Agreement are legally binding on me.

14. **OTHER TERMS:** If I am a citizen or permanent resident of the United States, then this Form (including any questions relating to its existence, validity or scope) will be governed by the laws of the State of California, without giving effect to its principles or rules of conflicts of laws. If I am a citizen or permanent resident of any member state of the European Union or any country located in Europe, then this Form (including any questions relating to its existence, validity or scope) will be governed by the laws of the Republic of Ireland, without giving effect to its principles or rules of conflicts of laws. This Form shall be effective and binding upon my heirs, next of kin, executors, administrators, assigns and representatives. If any provision of this Form or the application of any such provision to any person, entity or circumstance shall be held invalid, illegal, or unenforceable in any respect, such invalidity, illegality, or unenforceability shall not affect any other provision of this Form. I intend that all grants of rights, limitations of liability and exclusions of damages in this Form shall be upheld and applied to the maximum extent permitted by law. I acknowledge and agree that certain information relating to me may be provided to the League and will be processed by the League and by certain Riot Parties for various legitimate purposes, including the promotion and improvement of the Game, administration of the League, and for marketing, sponsorship and sales activities, potentially in all territories in which the Game is played or in which Riot Parties conduct their business. In entering into this Form I am not relying on any oral or written statements or representations made by any person with respect to the Season, the Tournaments or the Game. This Form may not be amended except by a written amendment signed by the League. I understand that I may accept the terms and conditions contained in this Form by signing below or by clicking on the "I Accept" button on an electronic version of this Form. This action creates an electronic signature that has the same legal force and effect as a handwritten signature. If I am a resident located in the State of California, I understand that the following applies to me: In the event that I or the League commences a law suit for a dispute arising under or related to this Form or in any way relating to the Season, Tournament or the Game, such suit shall be submitted to general judicial reference in Los Angeles County,



California pursuant to California Code of Civil Procedure section 638 et seq. and 641 through 645.1 or any successor statutes thereto. If I am a resident located in a member state of the European Union or any country located in Europe, I understand that the following applies to me: In the event that I or the League commences a law suit for a dispute arising under or related to this Form, such suit will be submitted to the High, Circuit or District courts of the Republic of Ireland (depending on the value of the dispute).

**I HAVE READ THIS ELIGIBILITY AND RELEASE FORM. I UNDERSTAND ITS CONTENTS AND LEGAL SIGNIFICANCE, AND I AGREE TO BE BOUND BY ITS TERMS. IF THE PLAYER IS UNDER 17 YEARS OF AGE, THE PLAYER'S PARENT OR LEGAL GUARDIAN MUST SIGN.**

Team Member's Signature: \_\_\_\_\_

Parent or Guardian Signature: \_\_\_\_\_

*I am the parent or legal guardian of the minor named above. I have the legal right to, and, by signing above, I hereby do consent to, the terms and conditions of this Player Service Agreement.*